وزارة المعارف العمومية

كتاب
الألعاب المدرسية المنتظمة

تأليف
الآنسة ترى

ترجم الى العربية بأمر وزارة المعارف العمومية

الطبعة الأولى
بالمطبعة الأميرية بالقاهرة
١٩٢٣

وزارة المعارف العمومية

كتاب الألعاب المدرسية المنتظمة

تأليف

الآنسة ترى

ترجم الى العربية بأمر وزارة المعارف العمومية

الطبعة الأولى
بالمطبعة الأميرية بالقاهرة
١٩٢٣

فهرس كتاب الألعاب المدرسية المنتظمة

الجزء الأول

الجزء الثانى

تعليمات أوّلية

١ — ان الألعاب للفصول الكثيرة العدد ينقصها دائماً حسن النظام وملاءمتها لطبيعة الأطفال من حب الحركة والعمل المستمر فمثلا لعبة (املأ الفراغ) أو (اثنان وثلاثة) إذا لعبها عدد كبير من التلاميذ نحو ٦٠ تلميذاً مثلا فان ضررها لايخفى إذ يضطر أغلب التلاميذ الى مجرد الوقوف بلا حركة وعلى هذا تضيع الفائدة المطلوبة من الرياضة البدنية و يسأم التلاميذ مثل هذا اللعب الذى قلما تتناول أدواره جميع التلاميذ ويمكن التغلب على مثل هذه الصعوبة بقسمة التلاميذ الى عدّة جماعات فيلعب كل جماعة نفس اللعبة التى يلعبها الآخرون أو تقوم كل جماعة بلعبة مختلفة وتراقبهم المعلمة فى الحالتين ؛

٢ — يحسن أن يكون هناك فراغ كاف بين كل تلميذ والذى يليه وأسرع طريقة لايجاد ذلك الفراغ هو أن تأمر المعلمة التلاميذ بمد الذراعين على جهتى الجسم والوقوف بحيث لا يمس كلاهما ذراع التلميذ الذى بجانبه ؛

٣ — عند تعليم لعبة جديدة يحسن أن تعلم اللعبة لجماعة واحدة وأن يؤمر باقى التلاميذ بملاحظة اللاعبين ؛

٤ — يحسن اتخاذ الصفارة اشارة للبدء فى اللعب أو لايقافه ؛

٥ — يحسن أن يلبس التلاميذ شارات ذات ألوان زاهية على أعلى الصدر ليتميز بها زعيم الجماعة أو اللاعبون من الجماعات المختلفة ؛

٦ — يجب اختيار الألعاب بحيث تلائم فصول السنة فالألعاب التى لا تحتاج الى مجهود جسمانى كبير تختار لفصل الصيف مثلا ؛

٧ — يجب أن تشجع الصبيان على خلع الجاكتات والبنايق عند ما يسمح الجو بذلك فان حرية حركة الأعضاء واجبة فى الألعاب كوجوبها فى دروس الرياضة البدنية ؛

٨ — فى الألعاب الخاصة بالأطفال الصغيرة يمكن استبدال الأكياس المملوءة بالفول أو الذرة بالأكر لأنها سهلة التناول .

وتصنع هذه الأكياس من أقمشة متينة ويكون مسطحها خمس بوصات مربعة وتملأ بنحو نصف رطل من الفول ويحسن أن تكون على ألوان مختلفة ؛

٩ — قد يتسرب الى أذهان بعض الذين يقرءون هذا الكتاب انه لا يربى قوة التفنن والتصور لما فيه من الأشكال المحدودة للألعاب ولكن هذه الأشكال المحدودة قد وضعت اقتصادا للوقت فاذا كان هناك متسع من الزمن يحسن أن يختار رئيس للعب ليرتب أفراد لعبته كما يحسن أن تشجع الأطفال جميعها على القيام بترتيب ألعابها .



(الثعلب والكلب)

الجزء الأوّل

ألعاب تلائم الأطفال الذين يبلغون من العمر
من ٥ الى ٧ سنوات تقريبا

الثعلب والكلب

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — تقف التلاميذ اثنين اثنين بحيث يواجه كل تلميذ التلميذ الذى أمامه ويمسك بيديه تاركا بين أذرعيهما فراغا يسمى (المغارة) كما هو موضح فى الصورة ثم يوضع فى كل مغارة أو كهف تلميذ يسمى (الثعلب) :

يختار من التلاميذ اثنان أحدهما يسمى (الثعلب) والآخر (الكلب) ثم يطارد الكلب الثعلب الذى أمامه فيلجأ الثعلب الى أحد الكهوف وحال دخوله الكهف يجب أن يخرج منه الثعلب الموجود فيه فى الحال ويطارده الكلب وعلى ذلك تستمر الثعالب فى تبادل الكهوف فاذا اصطاد الكلب ثعلبا تعاد اللعبة من جديد ويختار ثعلب آخر وكلب آخر ولاخراج الثعالب من الكهوف أو ادخالها فيها ترفع التلاميذ أذرعهم ويحسن فى ابتداء كل لعبة عندما يصطاد الثعلب أن تغير التلاميذ محالهم أى أن التلاميذ الذين كانوا الكهوف فى اللعبة الأولى يصيرون ثعالب فى اللعبة الثانية ويحسن أن يكون هناك أكثر من كلب واحد وثعلب واحد .

الكنجرو

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — تقف التلاميذ فى دوائر كل منها ٢٠ تلميذا أو فى صفوف متباعدة :

يختار تلميذان أو ثلاثة ليمثل كل منهم الكنجرو فيقفون مضمومى القدمين ولا يسمح لهم بالقفز إلا اذا أعطوا اشارة بالصفارة وحينئذ تتفرق التلاميذ ويجتهد الكنجرو فى لمس من يستطيع لمسه منهم فى مدة معينة مثل ٣٠ ثانية مثلا وكل تلميذ يلمسه الكنجرو يتحول الى كنجرو أيضا ويجتهد فى أن يلمس التلاميذ الأخرى .

تغيير فى اللعبة — يمكن أن تمثل التلاميذ البجع أو الضفادع ، فالبجعة تنط برجل واحدة أما الضفدعة فتثنى ركبتيها عند القفز .

امرأة الفلاح

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يمسك التلاميذ احدهم بيد الآخر ويكونون دائرة واذا كان عددهم ٤٠ كان الأفضل أن يكونوا دائرتين إحداهما داخل الأخرى :

يختار تلميذ ليمثل امرأة الفلاح فتجلس أو تركع على ركبتيها فى وسط الدائرة ويعطى التلاميذ عدد ١ و ٢ بالتبادل ويجعل مقر التلاميذ الذين يسمون بعدد ١ فى جهة من الفناء والذين يسمون بعدد ٢ فى الجهة الأخرى واذا كان التلاميذ يكونون دائرتين فلا داعى الى التسمية بالعدد بل تذهب التلاميذ الذين يكونون الدائرة الخارجية الى جهة من الفناء والذين يكونون الداخلية الى الجهة الأخرى ثم يأخذ التلاميذ فى القفز وهم داخل الدائرة مترنمين بالنشيد الآتى :

ثلاثة عمى من الفيران تجرى بلا خوف ولا توانى
فأعجب لها فى الجرى كالعقبان كأنما آذانها عينان

تجرى وراء امرأة الفلاح لأنها من بخلها الفضاح
أطارت الأذناب بالسلاح فاشتهرت بالعذر بالفيران

فسارت الفيران فى الأوحال كأنها فى جريها الثعالى
فهل رأيتم مثل هذى الحال فيما مضى من سالف الأزمان

وفى أثناء هذا النشيد تقوم امرأة الفلاح فيجرى التلاميذ فى الحال كل منهم الى محله فى الفناء وتجتهد امرأة الفلاح فى لمس من استطاعت لمسه وعند اعطاء الاشارة بالصفارة ينضم الى امرأة الفلاح كل من لمستهم ويجتهدون فى مساعدتها فى لمس الآخرين .

السرطان البحرى

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — تكون التلاميذ دائرة أو دوائر صغيرة فى وسط كل منها تلميذ :

تنظر التلاميذ الى التلميذ الذى فى وسط الدائرة وتمدّ ذراعيها الى الأمام بحيث تكون الذراعان على ارتفاع الأكتاف فيجتهد التلميذ الذى فى وسط الدائرة فى أن يضرب اللاعبين ضربة خفيفة على أيديهم ويجتهد اللاعبون فى منعه بسحب أيديهم بسرعة الى جانبهم فاذا ضرب التلميذ الذى فى الوسط يد تلميذ آخر حل ذلك التلميذ محله وتستمر اللعبة كما كانت .

الدب وسط الدائرة

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٤

الشكل — يمسك التلاميذ أحدهم يد الآخر ويكونون دائرة يقف في وسطها تلميذ ممثلا الدب :

يحاول الدب الخروج من الدائرة فاذا نجح فى ذلك جرى وراءه جميع التلاميذ والتلميذ الذى يقبض عليه يصير هو الدب .

الرقص الموسيقى

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — دائرة واذا كان عدد اللاعبين أكثر من ٢٠ وجب تعدد الدوائر :

تبتدئ الموسيقى فى العزف فيمسك التلاميذ أحدهم يد الآخر ويرقصون فى الدائرة وحالما تسكت الموسيقى يجلس التلاميذ على الأرض ويخرج من اللعبة آخر من يجلس ويستمر اللعب كذلك الى أن لا يبقى فيه الا القليل .

ملاحظة — اذا كان اللعب خارج المدرسة يرقص التلاميذ ثم يقفون عند سماع الصفارة ويركعون على ركبتيهم بدل الجلوس .

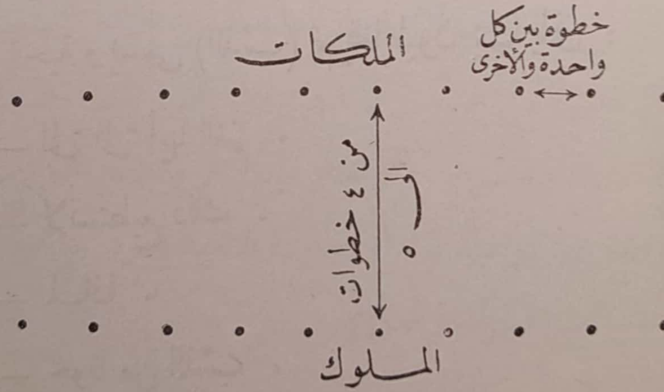
الملوك والملكات

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ صفين يواجه أحدهما الآخر ويبعد عنه من ٤ الى ٥ خطوات ويسمى أحد الصفين (الملوك) والثانى (الملكات) :

تنادى المعلمة الملكات واذ ذاك تجرى الملكات وراء الملوك لتقبض عليهم فاذا قبضت إحداهنّ على ملك وضعته فى السجن وعند سماع الصفارة تعود جميع التلاميذ الى صفوفهم ما عدا الأسرى فتنادى المعلمة الملوك فتجرى الملوك وراء الملكات كما فعلت الملكات بالملوك وتستمر اللعبة كذلك والصف الذى يكون عدد أسراه أكثر من الآخر يعتبر فائزا .

سجن الملوك



سجن الملكات

عودى الى مقرك أيتها الغنم

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — كما هو موضح بالرسم :

الذئب ٥

الغنم

الأم x

يقف كل اللاعبين فى صف واحدماعدا اثنين ويسمى اللاعبون (الغنم)
أما الاثنان فيقف أحدهما فى الجهة المقابلة للغنم ويسمى (الأم) ويقف
الآخر الى ناحية ويسمى (الذئب) ثم يتخاطبون بما يأتى :

الأم — الىّ الىّ أيها الغنم .

الغنم — لانستطيع ذلك .

الأم — لماذا .

الغنم — خوفا من الذئب .

الأم — الذئب قد ذهب ولن يعود والان فلا تهتموا بما كان .

فتجرى الغنم الى الأم ويهجم عليهم الذئب فيأخذ منهم من استطاع
أخذه ويضعهم فى مغارته ويصل الباقون الى الأم فتتحوّل الأم الى الجهة
الأخرى وتعاد اللعبة .

القرد والبندقة

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يمكن لعبها على أشكال كوقوف التلاميذ فى صفوف متباعدة أو فى دائرة أو فى عدة دوائر إحداها داخل الأخرى ويجب أن يكون بين كل تلميذ والذى يليه ما لا يقل عن ياردة من الأرض .

الأدوات — بندقة أو ما يماثلها كزلطة صغيرة مثلا :

تركع التلاميذ فى محالهم ثم يؤمرون باغماض عيونهم ومدّ أيديهم الى الأمام استعدادا لأخذ البندقة وحينئذ يختار تلميذ ليمثل القرد فيمسك البندقة فى يده ويقفز بين اللاعبين من مكان الى آخر ثم يضع البندقة بخفة فى يد أحدهم ويسير الى مكانه الذى كان فيه قبل أن يختار لتمثيل القرد ويقف التلميذ الذى أخذ البندقة فى الحال ويتبع القرد فان تمكن القرد من الوصول الى محله دون أن يقبض عليه التلميذ الآخر يستمر فى تمثيله القرد وتعاد اللعبة من جديد واذا قبض على القرد تقف جميع التلاميذ مصفقين ثم تعاد اللعبة من جديد ويختار قرد آخر ويحسن أن يؤمر التلاميذ بالوقوف وفتح عيونهم عند ابتداء مطاردة التلميذ للقرد مباشرة لأن ذلك يمكن كل تلميذ من الحركة والعمل .

ملاحظة — لا يصح للقرد أن يذهب الى محله مباشرة بل يجب أن يخترق الصفوف من جهة الى أخرى ليكون لدى التلميذ الآخر فرصة للقبض عليه .

وجها لوجه أو ظهرا لظهر

عدد اللاعبين — من ١١ الى ٤١

الشكل — يقف التلاميذ فى دائرتين إحداهما داخل الأخرى بحيث يواجه كل تلميذ التلميذ الذى أمامه أو زميله ويترك تلميذ واحد بلا زميل:

تعطى المعلمة أوامر مختلفة تقوم بها التلاميذ فى الحال مثل (ظهرا لظهر (جنبا لجنب) (وجها لوجه) (التفات) (انحناء) (اعتدال) (مدّ الذراعين (نط ثلاث مرات) (تصفيق ٦ مرات) هز الذراعين ٦ مرات) الخ .

ويقوم التلاميذ بتنفيذ تلك الأوامر الى أن تصفر المعلمة أو تقول (تغيير) وعند هذه الاشارة تتفرق التلاميذ ويجتهد كل منهم فى إيجاد زميل آخر وكذلك يجتهد التلميذ الذى كان بلا زميل فى إيجاد زميل له وبذلك يضطر تلميذ آخر الى البقاء بلا زميل ثم تبتدئ اللعبة من جديد .

المسابقة بالأشياء

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الأدوات — أكياس مملوءة بالفول أو الذرة أو أكر أو صناديق كبريت فارغة أو قطع من الحجارة أو الخشب أو كتب قديمة أو ما شاكل ذلك :

يوضع فى آخر الفناء عدد من هذه الأشياء المذكورة ويجب أن تكون هذه الأشياء أقل من عدد اللاعبين وعند ماتعطى الاشارة بالصفارة يجرى التلاميذ الى تلك الأشياء فيأخذ كل منهم واحدا ويعود به ومن يرجع من التلاميذ بلا شيء تشجعه المعلمة على الحصول على شيء فى المرة الثانية ثم توضع الأشياء فى محالها مرة أخرى وتعاد اللعبة .

تغيير فى اللعبة — يمكن أن يوضع أمام كل تلميذ شيء على مسافة بعيدة ثم تعطى الاشارة بالصفارة فيجرى كل تلميذ ليحضر الشيء الذى أمامه ومن يعد الى محله أولا يعدّ فائزا .

ألعاب الأطفال الصغيرة جدا

الجرى وراء الأكر — تقف التلاميذ جميعها فى جهة من المحل وترمى المعلمة عدة أكر فى الجهة الأخرى فتجرى التلاميذ وراءها ومن يستطع أخذها يرجع بها الى المعلمة ويحسن أن ترمى الأكر فى جهات مختلفة .

ملاحظة :

١ — فى أول الأمر تقف التلاميذ فى آخر المحل فى صفوف غير منتظمة واذا اعتادت التلاميذ اللعب قليلا يجب أن يرسم خط مستقيم على الأرض ليقفوا وراءه ؛

٢ — لتعويد التلاميذ الاسراع فى تنفيذ أمر المعلمة فى الجرى الى الجهة المطلوبة يجب أن تعطى المعلمة الأمر الآتى (استعداد — جرى) ويجب أن يعطى هذا الأمر حال قذفها الأكر حتى يتنبه التلاميذ الى تنفيذ الأمر عند رؤية الأكر تتدحرج ، أما عند تعوّد التلاميذ تنفيذ الأمر فيعطى بعد قذف الأكر ؛

٣ — التلاميذ الذين يستطيعون أخذ الأكر يسمح لهم أن يقذفوها فى المرة الثانية ؛

الجرى وراء المعلمة — تقف التلاميذ جماعة واحدة وتنادى المعلمة (جرى) وتجرى فى طريق متعرّجة فيتبعها التلاميذ .

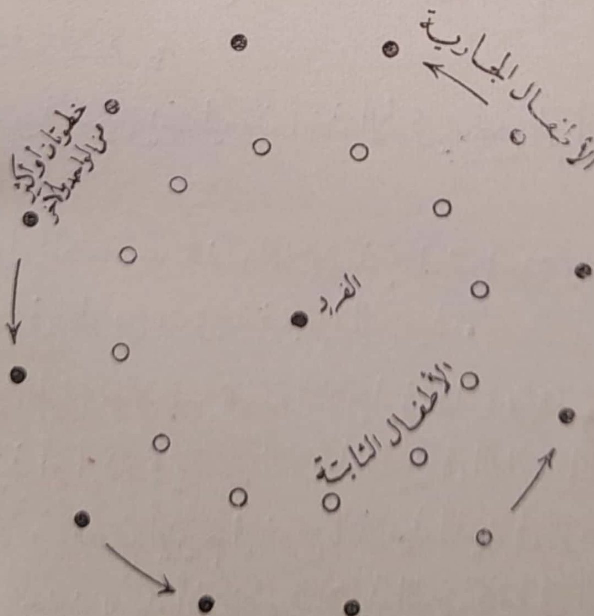
يذهب فار الخيل حالا — تقف التلاميذ فى دائرة ويقف فى وسط الدائرة ٣ تلاميذ أو أكثر ويرقص التلاميذ الذين فى الدائرة قائلين ليذهب فار الخيل حالا ويرفعون أيديهم فيخرج التلاميذ الذين فى الوسط وحينئذ تعاد اللعبة من جديد بعد أن ينضم التلاميذ الذين كانوا فى الوسط الى الدائرة ويخرجوا من يختارون من الدائرة ليحل محلهم فى الوسط .

يخرج من اللعبة من لا زميل له

عدد اللاعبين — من ١١ الى ٦١

الشكل — يقف التلاميذ فى دائرتين إحداهما داخل الأخرى ويوضع التلميذ الذى لا زميل له فى الوسـط ويجب أن يكون بين التلميذ والآخر من خطوتين الى ثلاث، يؤمر التلاميذ الذين فى الدائرة الخارجية بالالتفات الى اليمين أما تلاميذ الدائرة الداخلية فيلتفتون الى داخلها ويقفون بلا حركة:

تعطى الاشارة بالصفارة فيجرى التلاميذ الذين فى الدائرة الخارجية وهم فى الدائرة أيضا ، تعطى اشارة أخرى بالصفارة فيقف كل تلميذ فى الدائرة الخارجية وراء تلميذ فى الدائرة الداخلية ويجتهد التلميذ الذى فى الوسـط أيضا أن يقف وراء واحد وبذلك يترك تلميذا آخر بلا زميل ثم تعاد اللعبة فيأخذ التلاميـذ الذين كانوا فى الدائرة الداخلية محل الذين كانوا فى الدائرة الخارجية ويقف التلميذ الذى لا زميل له فى الوسط .



اذا كان عدد التلاميذ كثيرا يجب أن يكون فى الوسط تلميذان أو ثلاثة.

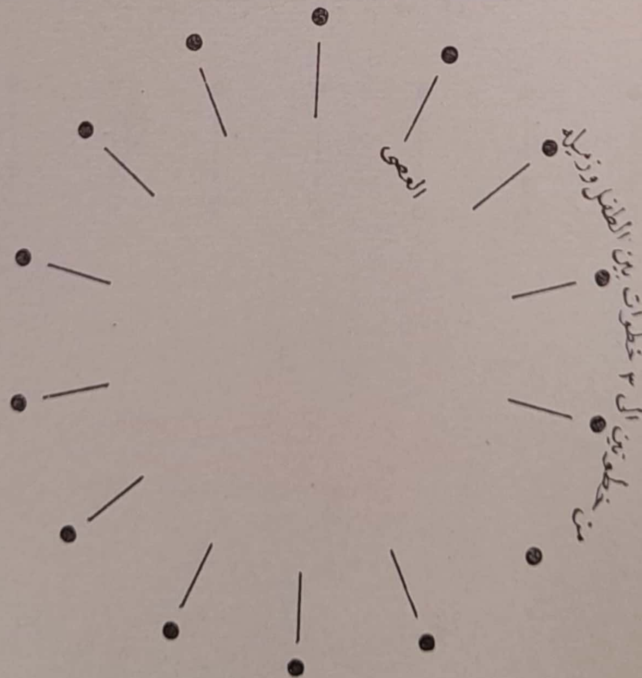
تغيير فى اللعبة — يصح أن يجرى التلميذ أو التلاميذ الزائدون حول الدائرة الخارجية ويجتهدون فى إيجاد محال و يحسن أن لا يسمح للتلميذ بالجرى الى الوراء لايجاد محل له .

لعبة العصى

الأدوات — عصى قصيرة أو مساطر .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — يكون التلاميذ دائرة و يجب أن يكون بين التلميذ والآخر من خطوتين الى ثلاث و يوضع أمام كل تلميذ عصا يتجه طرفها الى محور الدائرة والطرف الآخر أمام رجليه و يترك تلميذ واحد بلا عصا وعند سماع الصفارة يجرى التلاميذ فى الدائرة خارج العصى وفى حال سماع الصفارة ثانيا يقف كل منهم أمام عصا والتلميذ الذى يقف فى المحل الخالى من العصا يخرج من اللعبة ثم تؤخذ عصا أخرى من العصى الموضوعة على الأرض و يعاد الدور ويخرج من اللعبة من لم يقف أمام عصا وهكذا يؤخذ فى كل دور عصا ويخرج تلميذ الى أن لا يبقى فى اللعبة الا تلميذ واحد .



ويمكن أن يستبدل العزف على الموسيقى بالصفارة متى كان اللعب داخل المدرسة .

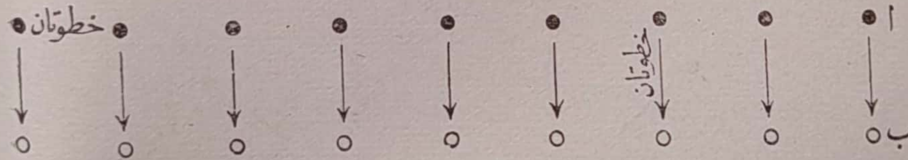
القبض على الزملاء

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفين يبعد أحدهما عن الاخر بخطوتين فقط ويسمى الأول (ا) والثانى (ب) :

تعطى الاشارة فيتفرق التلاميذ ويجتهد كل تلميذ فى صف (ا) أن يقبض على زميله فى صف (ب) وبعد ثلاث أو أربع ثوان تعطى الاشارة بالصفارة ثانيا فيعود التلاميذ الى محالهم فى الصفوف ممسكا كل تلميذ يد زميله الذى قبض عليه .

تعاد اللعبة ثانيا ويقوم صف (ب) يقبض على زملائه .



الجزء الثانى

ألعاب تلائم الأطفال الذين يبلغون من العمر من ٨ سنوات الى ١٠ تقريبا



(ادفع السلة)

الجزء الثانى

ألعاب تلائم الأطفال الذين يبلغون من العمر من ٨ سنوات الى ١٠ تقريبا

ادفع السلة

عدد اللاعبين — من ٦ الى ٢٠

الأدوات — سلال أو صناديق جزم أو كراسى صغيرة .

الشكل — يجعل كل تلميذ يديه فى يدى غيره و يقفون على شكل دائرة ثم يوضع فى وسط الدائرة صندوق الجزمة أو السلة أو أى شىء آخر :

يدور التلاميذ فى الدائرة ويجتهد كل منهم فى أن يدفع زميله جهة السلة ليقلبها ويجتهد كل منهم فى أن يتجنب قلب السلة وكل من قلب السلة منهم خرج من اللعبة وتستمر اللعبة الى أن لا يبقى من التلاميذ إلا ثلاثة أو أربعة وهؤلاء يعتبرون الفائزين ، واذا كانت اللعبة مكونة من عدة دوائر يجتمع الفائزون من كل دائرة ويتسابقون فى دائرة أخرى نهائية .

ملاحظة — هذه اللعبة متعبة فهى تلائم الأولاد أكثر من ملاءمتها للبنات .

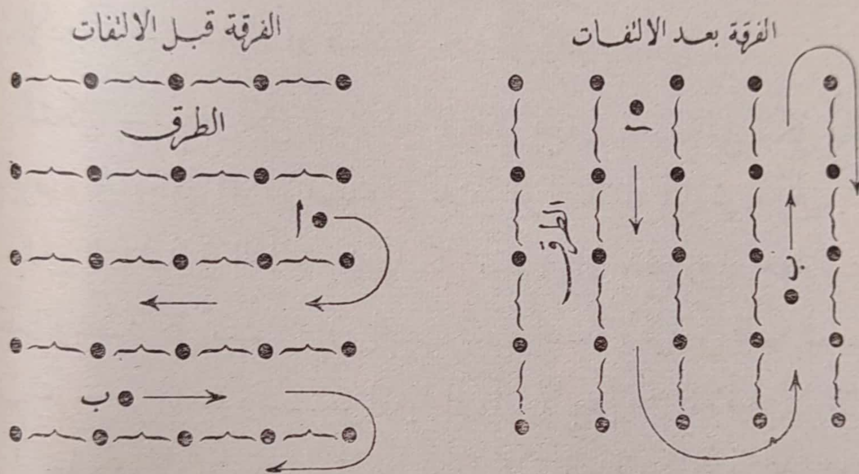
الازقة

عدد اللاعبين — من ٢٢ الى ٦٢

الشكل تقف التلاميذ فى صفوف كل منها ثمانية تلاميذ أو عشرة على حسب العدد كما هو موضح فى الرسم :

يمسك تلاميذ كل صف أحدهم بيد الآخر و يرفعون ذراعيهم حتى يوازيا الأكتاف وبذلك يكون كل صف حائطا لايمكن اختراقه و ينتخب تلميذان يسمى أحدهما (القط) والآخر (الفار) و يقفان بين هذه الصفوف كما هو موضح فى الرسم وقد رمز للقط بحرف (ا) والفار بحرف (ب) فيجرى

(ا) وراء (ب) فى الأزقة التى تتكوّن من صفوف التلاميذ وليس لهما أن يخترقا الصفوف بالمرور من تحت أذرع التلاميذ وفى أثناء ذلك تأمر المعلمة التلاميذ بالالتفات الى الشمال أو اليمين فيتغير شكل الأزقة على حسب الوقوف الجديد وهذا الأمر الذى ليس منتظرا من شأنه أن يعطل القط أو الفار فى سيرهما ومتى قبض القط على الفار يختار اثنان آخران وتعاد اللعبة.



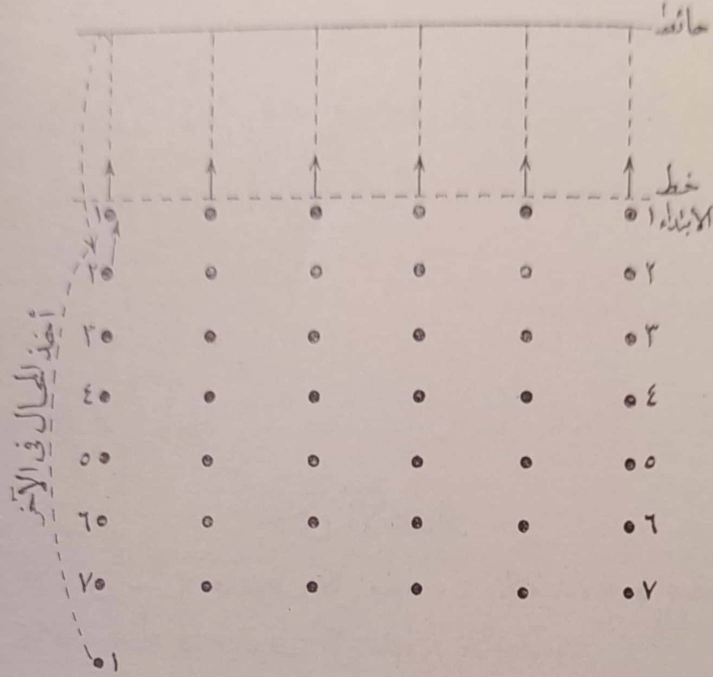
مسابقة الفرق

الأدوات — كتب أو مناديل يد .

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٨٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفوف كل منها عشرة وتسمى هذه الصفوف (الفرق) أو (الأقسام) كما هو موضح فى الرسم والتلميذ الأول من كل صف أو فرقة يمسك كتابا أو منديلا وعند ما تعطى الاشارة بالابتداء يجرى الى الأمام لنقطة تعين أمامه كحائط مثلا ثم يعود فيعطى المنديل الى التلميذ الثانى فى صفه ويأخذ هو مكانه فى آخر الصف ويعمل كل تلميذ فى الصف ماعمله الأول والفرقة التى تنتهى قبل غيرها تعد فائزة .

تغيير فى اللعبة — يمكن التلميذ أن يذهب من نقطة الابتداء الى النقطة نطا أو قفزا ثم يعود جاريا .

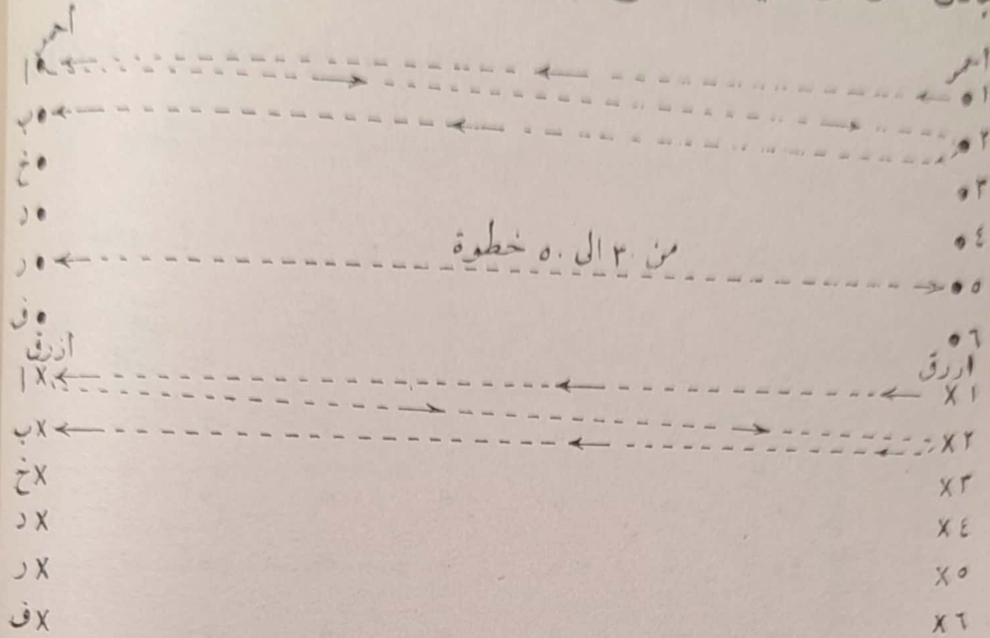


مسابقة التبادل

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

يقف التلاميذ فى صفين متساويين يبعد كل منهما عن الآخر بنحو ٣٠ أو ٥٠ خطوة ويواجه كل الصف الصف الذى أمامه ويسمى نصف الصفين معا بالفرقة الحمراء ونصفهما الآخر بالفرقة الزرقاء كما هو موضح بالرسم ، يمسك التلميذ نمرة ١ من كل فرقة قلنسوة (طاقية) أو شيئا آخر وعند ماتعطى إشارة الابتداء يجرى التلميذ رقم ١ من كل فرقة الى التلميذ رقم (أ) من فرقته فيعطيه القلنسوة (الطاقية) ويأخذ مكانه وفى الحال يجرى التلميذ (أ) الى التلميذ رقم ٢ من فرقته فيعطيه القلنسوة ويأخذ مكانه فيجرى التلميذ رقم ٢ ليعطى القلنسوة الى التلميذ (ب) وهكذا يستمر

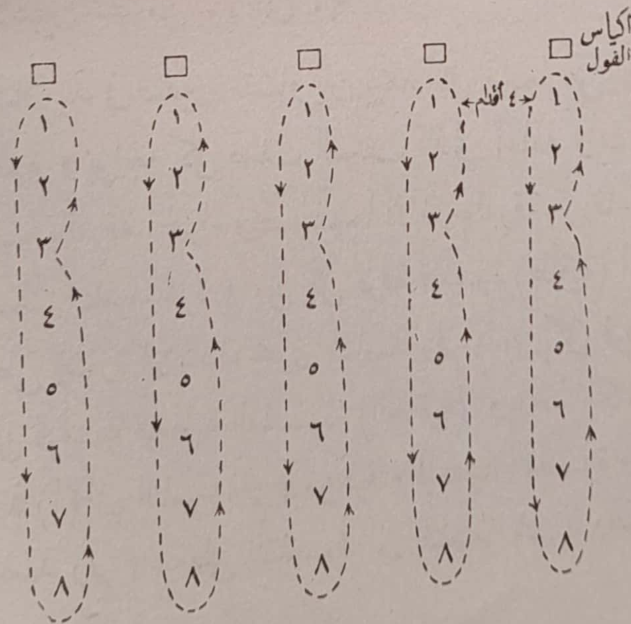
تبادل المحال الى أن يتبادل جميع التلاميذ، والفرقة التى تنتهى أولا تعدّ فائزة.



جرى الأعداد

عدد اللاعبين — ٦ صفوف كل منها ١٠ تلاميذ، أو ٥ صفوف كل منها ١٠ تلاميذ ، أو ٥ صفوف كل منها ٨ تلاميذ .

الشكل — يؤمر كل من التلاميذ بمدّ الذراعين على جانبى الجسم ليكون بين التلميذ والآخر مسافات متساوية وتسمى تلاميذ كل صف بأرقام مخصوصة كما فى الشكل المرسوم :



تنادى المعلمة — رقما مخصوصا كأن تقول ثلاثة مثلا فيجرى التلاميذ المسمون بهذا الرقم من كل صف فى الجهة المبينة فى الرسم ثم يعودون الى محالهم الأولى ومن يعد الى محله قبل الآخرين ينال صفه درجة، ويحسن أن يكتب على الأرض أمام كل صف ما حصل عليه من الدرجات، ويعد الصف الذى ينال درجات أكثر من غيره فائزا .

تغييرات فى اللعبة :

(١) تؤمر التلاميذ بالجلوس أثناء اللعب اذا سمحت الظروف بذلك،

(٢) يوضع كيس مملوء بالفول أمام كل صف وعند ما تنادى المعلمة بالأرقام يجرى كل تلميذ ليأخذ الكيس الموضوع أمام صفه ويسير به جريا الى آخر الصف ثم يعود به من الجهة الأخرى ويضعه فى محله ثم يعود هو الى موضعه الأول ، ومن يأخذ محله قبل الاخرين يعد فائزا .

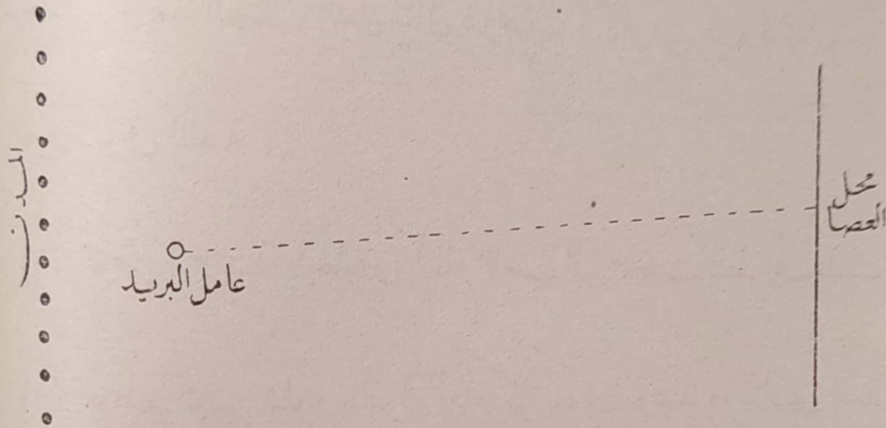
(٣) يمكن أن يستعمل أسماء الطيور الصغيرة أو الحيوانات المألوفة بدلا من الأرقام مع الأطفال الصغار .

اضرب جارك أو ساعى البريد

الأدوات — عصا طولها ثلاثة أقدام تقريبا .

عدد اللاعبين — من ٦ الى ١٢

الشكل — كما هو موضح فى الرسم :



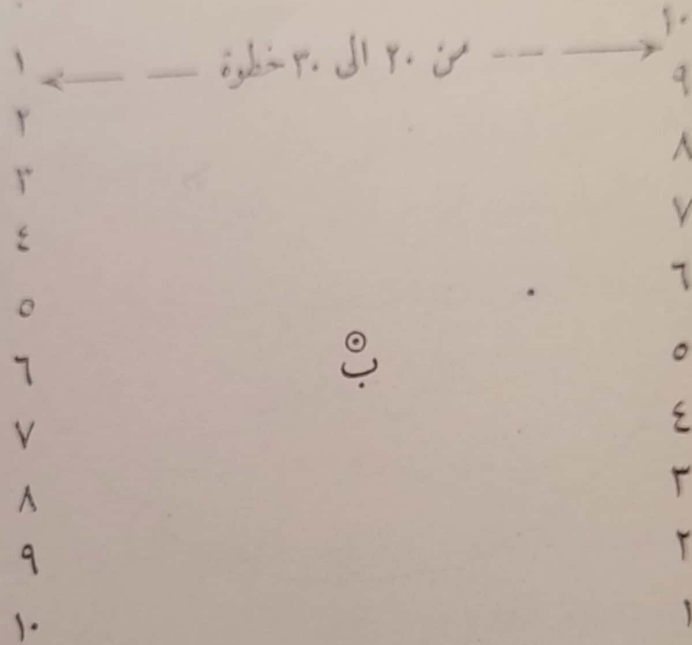
يقف التلاميذ فى صف واحد ويأخذ كل منهم اسم مدينة مخصوصة وينتخب تلميذ ليمثل عامل البريد فيقف أمام الصف على بعد ثلاث أو أربع خطوات حاملا العصا ثم يقول عامل البريد مثلا يسير البريد الى القاهرة ثم يجرى فى الحال فيسند العصا قائمة الى حائط أو حاجز أمام الصف ويعود الى محل القاهرة ويجرى التلميذ المسمى بالقاهرة عندما يذكر عامل البريد اسمه فيأخذ العصا ويجرى بها خلف عامل البريد ليضربه فاذا وصل عامل البريد الى محل القاهرة قبل أن يضربه صارهو عامل البريد وتعاد اللعبة .

تبادل الأرقام

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفين يواجه أحدهما الآخر وبينهما فراغ من ٢٠ الى ٣٠ خطوة ويقف فى وسط الصفين تلميذ يسمى (ب) مثلا :

يعطى كل تلميـذ رقما مخصوصا كما هو موضح فى الرسم وتنادى المعلمة أى رقم منها كرقم ٨ مثلا فيجرى التلميذان المسميان بهذا الرقم ليأخذ كل منهما محل الآخر ويجتهد (ب) فى القبض على أحدهما أثناء هذا التبادل فان نجح وقف التلميذ المقبوض عليه مكانه وأخذ هو محله وتنادى المعلمة رقما آخر .

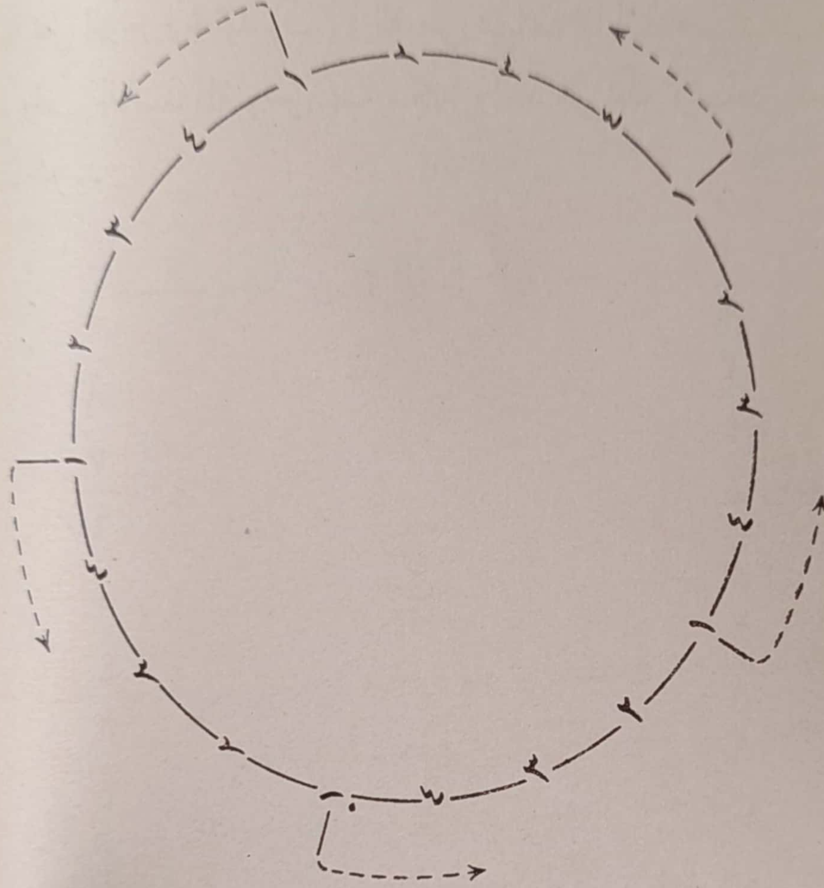


تغيير فى اللعبة : يمكن أن يحاول (ب) اخذ محل أحد اللاعبين عند محاولتهـما التبادل بدلا من القبض على أحدهما ومن يبقى منهـما بلا محل يأخذ محل (ب) .

مسابقة الدائرة

يقف اللاعبون فى دائرة ويعدون أربعة أربعة ثم يخرج التلاميذ رقم ١ خارج الدائرة ويتجهون جهة اليمين أو اليسار وعنـد ما تعطى الاشارة بالابتـداء يجرون أحدهم وراء الآخر ويجتهد كل منهم أن يلمس التلميذ الذى أمامه أو يسبقه وكل تلميذ لمسه آخر أو سبقه يخرج من اللعبة ، ويعد

من يبق فيها الى الآخر فائزا، ثم يتسابق التلاميذ رقم ٢ و ٣ و ٤ بالطريقة نفسها ثم يتسابق الفائزون من كل قسم ومن يبقى أخيرا يعدّ الفائز ؛



اللمس

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

يقف التلاميذ مثنى ويمسك كل منهما ذراع الآخر ويختار تلميذان يسمى أحدهما (اللامس) والآخر (الهارب) ويجتهد اللامس فى القبض على الهارب الذى يجتهد فى تخليص نفسه بوضع يده فى يد تلميذ آخر أو إمساك ذراعيه، ويجتهد اللاعبون فى دفعه عنهم ليخلصوا أنفسهم فان نجح الهارب فى وضع يده فى يد تلميذ آخر خرج زميل ذلك التلميذ ليحل محل الهارب واذا قبض اللامس على الهارب حل الهارب محل اللامس ويسمى اللامس وتعاد اللعبة ؛

ملاحظة : اذا كان عدد اللاعبين كثيرا كان من المستحسن اختيار ثلاثة أو أربعة من اللامسين ومثلهم من الهاربين .

اللامس فى الدائرة

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

الشكل — ترسم دائرة على الأرض وتقف التلاميذ خارجها متجهين الى محور الدائرة ويقف تلميذ فى وسطها ويسمى (اللامس) وتخطو التلاميذ من وقت لآخر داخل الدائرة ليتمكن اللامس من لمسهم والتلميذ الذى يلمسه اللامس يأخذ محله ويخرج اللامس الأول .

واذا كان عدد اللاعبين كثيرا يستحسن تعدّد الدوائر .

اللمس العمومى

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

يختار تلميذ ليسمى (اللامس) ويؤمر اللامس بالجرى وراء اللاعبين ويلمس من يستطيع لمسه منهم ويجرى اللاعبون حتى لا يلمسهم اللامس وبعد دقيقة تعطى المعلمة اشارة بالصفارة فيقف اللاعبون ويسأل اللامس عن عدد الأشخاص الذين لمسهم ثم يختار لامس آخر فيعطى له مثل هذا الوقت وينظر فى عدد اللاعبين الذين يمكنه لمسهم ويقارن بينه وبين اللامس الأول وهكذا، ويحسن أن يعطى وقت للاستراحة بين اللامس الأول والذى يليه حتى لا يجرى اللامس الثانى وراء من أتعبهم الجرى الأول .

وهذه اللعبة من أحسن الألعاب فى تنشيط التلاميذ وتعويدهم الجرى ويمكن أن تقسم التلاميذ الى قسمين فيؤخذ اللامس الأول من القسم الأول والثانى من القسم الثانى وهكذا ثم يجمع عدد من لمسهم اللامسون من القسم الأول والثانى والقسم الذى يكون لديه أكبر عدد يعتبر فائزا .

اللمس الفرنسى

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٦٠

الشكل — تقف التلاميذ صفين :

يختار تلميذ ليكون اللامس وتعطى المعلمة الاشارة فيتفرق التلاميذ ويجتهد اللامس فى لمس من استطاع منهم وكل من لمسه اللامس ينضم اليه ويمسك يده ويلمس الآخرين ولا يصح لأصحاب اللامس أن يلمسوا غيرهم إلا الاثنين اللذين على الجهتين المتطرفتين منهم وتستمر اللعبة الى أن يصير مع اللامس نحو الاثنى عشر تلميذا .

الدوائر

ترسم على الأرض عددا من الدوائر الصغيرة التى يمكن أن يقف فى كل منها تلميذ ويقف تلميذ بلا دائرة وتعطى الاشارة من المعلمة فيجتهد التلاميذ الذين فى الدوائر فى أن يتبادلوا محالهم ويجتهد التلميذ الذى لا دائرة له فى لمس أحدهم قبل أن يصل الى محله الجديد فاذا نجح فى ذلك أخذ محل ذلك التلميذ وبقى التلميذ بلا دائرة وتعاد اللعبة .

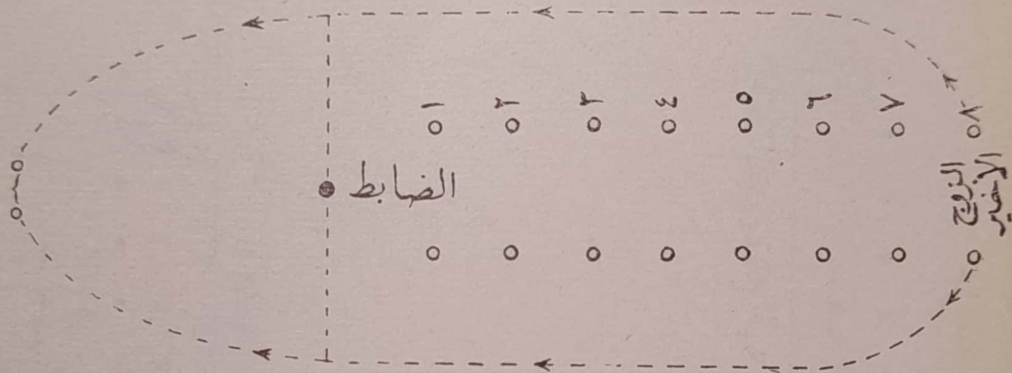
تغيير فى اللعبة — يمكن أن تمسح دائرة فى كل دور ويخرج التلميذ الذى لمس من اللعبة ومن يبقى فى دائرته أخيرا يعدّ فائزا .

الزوج الأخير يتقدم الى الأمام

عدد اللاعبين — عشرة أزواج أو أقل من ذلك وفرد واحد .

الشكل — تقف الأزواج كل منها وراء الآخر كما هو موضح فى الرسم ويقف الفرد أمامهم معطيا ظهره لهم ويسمى (الضابط) ويصفق الضابط قائلا الزوج الأخير الى الأمام ، فيتفرق الزوج الأخير عند سماع ذلك ويجرى

كل منهما الى الأمام فى جهة كما هو موضح فى الرسم ويجتهدان فى أن يجتمعا فى النقطة الأماميـة قبل أن يقبض الضابط على أحدهما فاذا نجحا وقفا فى الأمام ليكونا الزوج الأول ، وان قبض الضابط على أحدهما بقى المقبوض عليه محل الضابط ووقف الضابط مع زميـله فى الزوج الأول ويستمر اللعب الى أن يجرى جميع الأزواج .



ويجب اتباع القوانين الآتية :

(١) ان الضابط لايلتفت ؛

(٢) أنه لايبدأ فى الجرى حتى يحاذيه الآخران كما هو ظاهر فى السطر المرسوم بالنقط ؛

(٣) أن يجتمع اللاعبان أمام الضابط .

الحرف الأول والأخير

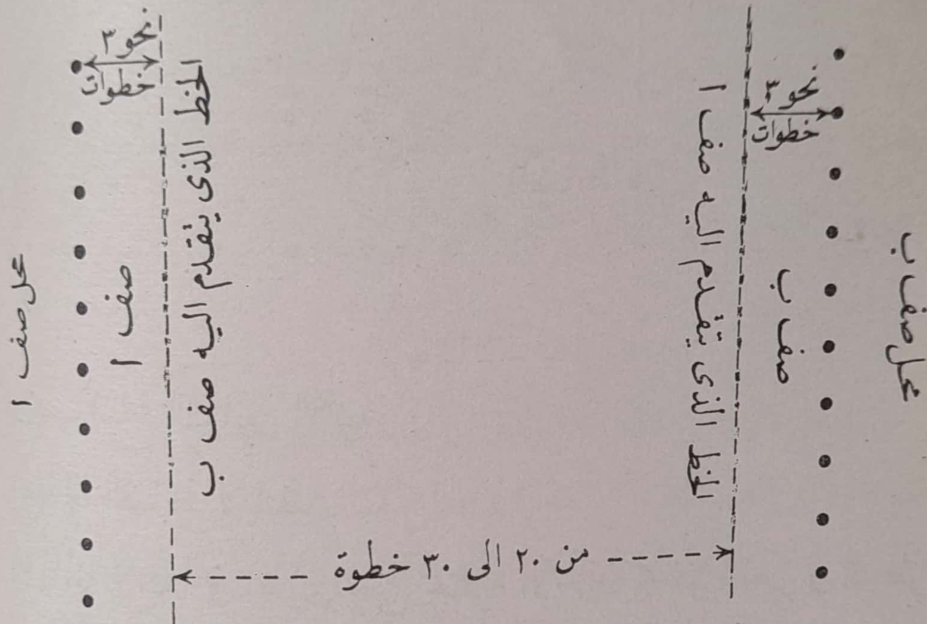
عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٤٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفين متقابلين يبعد أحدهما عن الآخر من ٢٠ خطوة الى ثلاثين .

ويتفق الصف (ب) على كلمة بينهم ويتقدّمون على بعد خطوات قلائل من صف (ا) ويخبرونهم بالحرف الأول والأخير من الكلمة المتفق عليها كان يقولوا زهرة ج . ل .

وحالما يعرف صف (ا) الكلمة المطلوبة يهجمون على صف (ب) ويأخذون منه من يستطيعون القبض عليهم ويضمونهم الى صفهم .

ثم يعمل صف (ا) ماعمله (ب) وتستمر اللعبة الى أن يتم أربعة أدوار أو ستة ، والصف الذى يكون أكثر عددا من الآخر يعد فائزا .

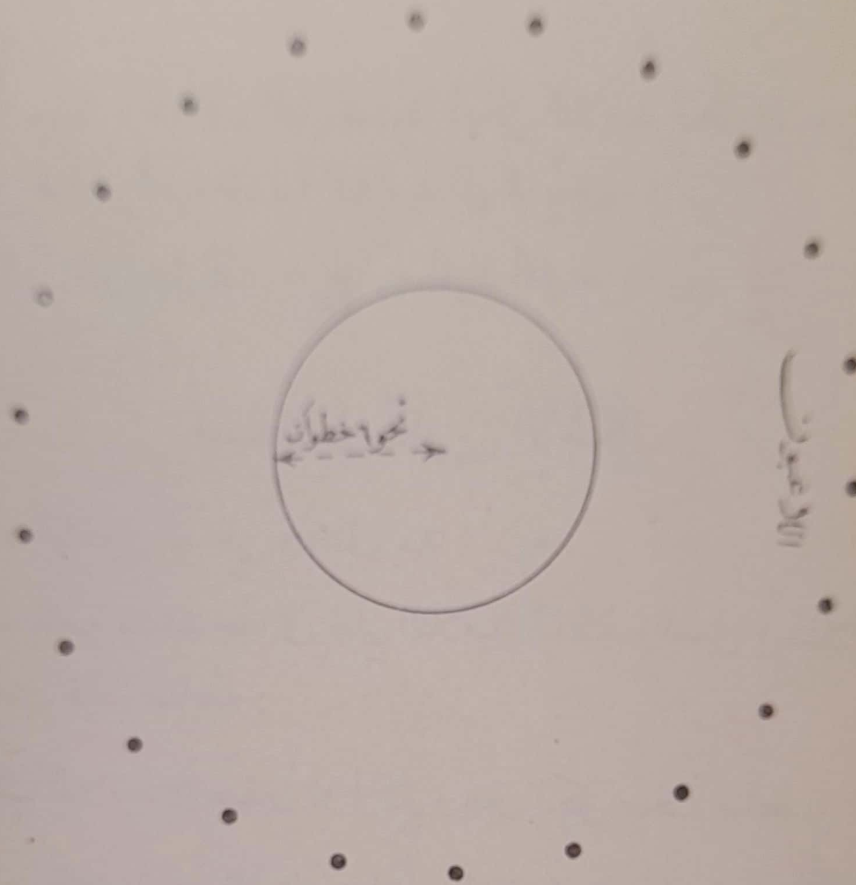


املاء الفراغ

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٣٠

الشكل — يكون التلاميذ دائرة أو دوائر كل منها من ١٢ الى ٣٠ تلميذا وترسم دائرة نصف قطرها ٦ أقدام ويكون التلاميذ حولها دائرة منهم — يمسك التلاميذ كل منهم يد الآخر ويمرون مجتهدين أن يدفع كل منهم زميله الى الدائرة المرسومة فاذا دفع أحد التلاميذ الى الدائرة وجب أن يخرج ويجرى حولها ويخرج التلميذ الذى على يساره فيجرى

حول الدائرة من الجهة المقابلة لزميله ومن بعد الى محله أولا يبقى فيه ويخرج الثانى من اللعبة .



بادئ خارج اللعبة

تصلح هـذه اللعبـة لجميع الأطفال صغيرهم وكبيرهم وهى أيضا توافق البرد والحر ويمكن لعبها فى الصالة العمومية أو الفناء .

الشكل — تقف التلاميذ مثنى ويمسك كل من الاثنين يدى الآخر ويواجهه ويبقى تلميذ واحد بلا زميل ويجتهد كل تلميذ فى أن لايبقى بلا زميل :

تعطى المعلمة اشارة الصـفارة فيضع كل تلميذ يديه بجانبـه وكذلك التلميذ الفرد ويجرى كل منهم الى الجهة الأخرى من الفناء التى كانت وراء

ظهورهم فيلمسون الحائط بأيديهم أو بأرجلهم ويرجعون ويجتهد كل منهم في إيجاد زميل له ومن يبق بلا زميل يصير فردا ويسمى بادئ خارج اللعبة .

ملاحظة : اذا كان المحل ضيقا أمكن التلاميذ النط بدلا من الجرى ويمكن تحسين اللعبة بقسمة التلاميذ الى قسمين ؛

والقسم الفائز هو الذى خرج منه أفراد أقل من الثانى .

المسابقة فى تكوين الأشكال

عدد اللاعبين — من ١٦ الى ٨٠

هذه اللعبة مفيدة جدا فى تعليم التلاميذ اليقظة والعمل باستقلال مع أنهم تحت قيادة ضابط :

تترتب التلاميذ فى صفين أو أكثر ويعين لكل صف ضابط .

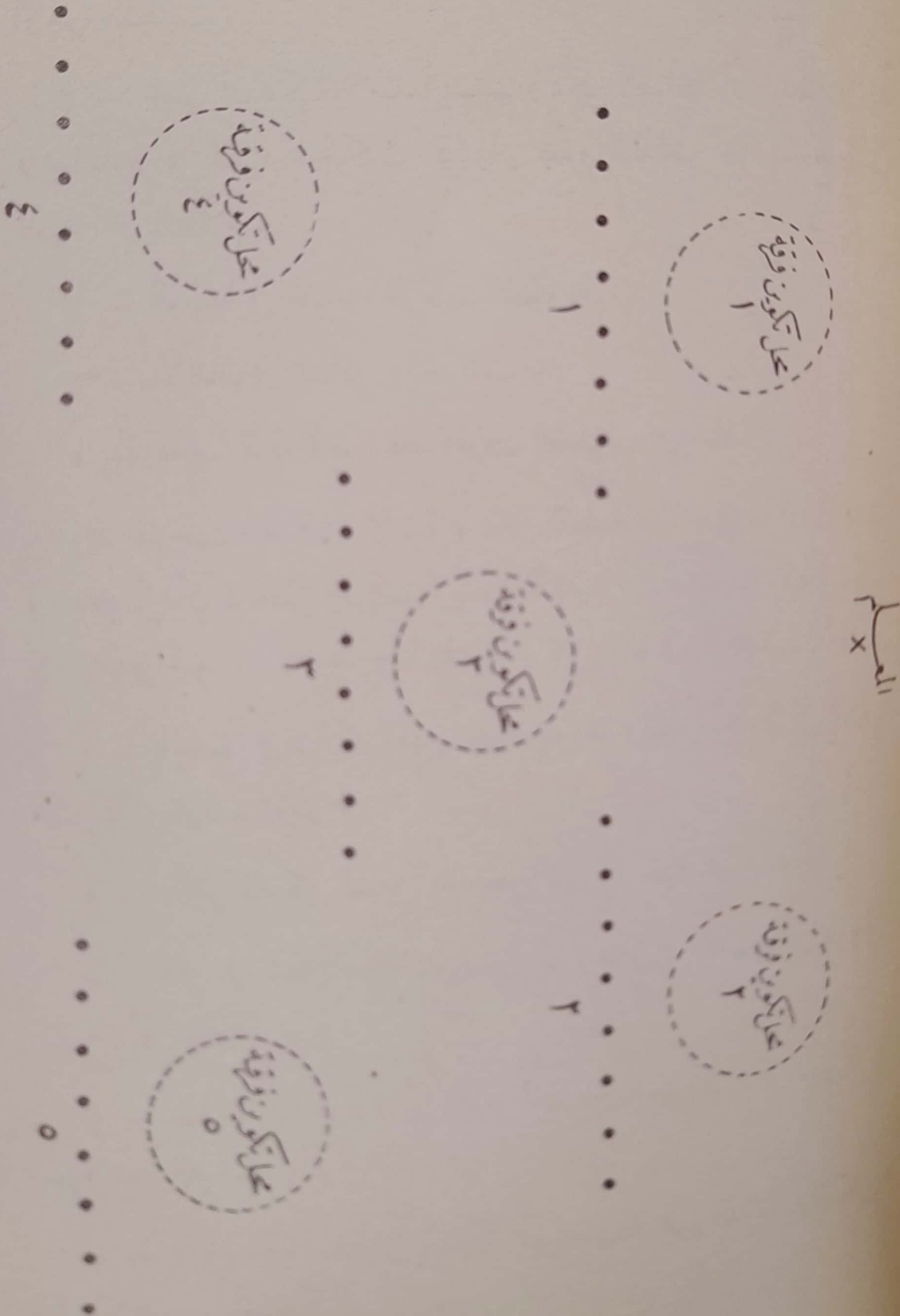
تجلس التلاميذ على الأرض جلوس القرفصاء ثم يتفق بعد ذلك على المحل الذى يقوم فيه كل قسم بحركاته كما فى الرسم .

وتقف المعلمة أمام التلاميذ وتعطى أوامر مثل :

اركعوا على الأرض فى صف واحد وضعوا أيديكم على رؤوسكم ، فيستعد التلاميذ الى أن يسمعوا كلمة (ذهاب) .

ويجب أن يعطى وقت كاف للاستعداد ، وعند ما يسمع التلاميذ الأمر بالذهاب يجرى كل قسم الى محله بسرعة وهدوء وتبتدئ التلاميذ فى عمل الحركات التى أعطيت فى أمر المعلمة بسرعة ونظام وعند ما يتم العمل يرفع الضابط يده فيعطى درجة لكل قسم أتم عمله قبل الآخرين ثم تعطى المعلمة

اشارة الصفارة فيعود كل قسم الى المحل الذى ابتدأ منه و ينتظر أوامر المعلمة لعمل الحركات التالية .



ويجب ملاحظة النقط الآتية :

١ — اتباع الأوامر فى الحال وعدم الاتيان بأى حركة حتى يعطى الأمر بالذهاب .

٢ — يجب أن يفكر التلاميذ أنفسهم ويمكن الضابط أن يرشد التلاميذ ويساعدهم على القيام بالحركات اذا رأى ضرورة لذلك ولا يسمح لأى تلميذ آخر بالكلام ؛

٣ — السرعة فى القيام بالحركات المطلوبة ؛

٤ — الاتقان فى الشكل والحركات ؛

٥ — عدم الحركة قطعيا عند وقوف الصفوف فى محالها .

وقد اقترحت الحركات الآتية ويمكن المعلمة اقتراح غيرها اذا أرادت ويستحسن أن لا تعطى حركات الرياضة البدنية وان استعملت فيجب أن لا يستعمل منها الا البسيط جدّا وقد ذكر قليل منها فى الكشف الآتى :

١ — اجلسوا فى دائرة متجهين جهة محورها وضعوا أيديكم كل اثنتين مشتبكتان حول ركبتيكم ؛

٢ — اعملوا الشكل السابق مع جعل ظهوركم جهة محور الدائرة ؛

٣ — اعملوا شكلا مربعا (جالسين أو واقفين) متجهين الى داخل المربع (أو خارجه) ؛

٤ — كونوا صليبا (وقوفا أو جلوسا) جاعلين وجوهكم (أو ظهوركم) جهة محور الصليب ؛

٥ — كونوا دائرة مشيرين بأيديكم ايمنى جهة محور الدائرة وممسكين بأيديكم اليسرى أقدامكم اليسرى ؛



(دائرة الكريكيت)

٦ — كونوا دائرة جاعلين أكفكم اليسرى جهة المحور وممسكين بأيديكم اليمنى خاصرة التلميذ الذى أمامكم ؛

٧ — التلاميذ رقم ١ يركعون فى صف واحد متجهين جهة اليمين (أو اليسار) ويبقى التلاميذ رقم ٢ كما هم ؛

٨ — اعملوا شكل مثلث .

دائرة الكريكيت

الأدوات — كرة ومضرب .

عدد اللاعبين — من ٥ الى ١٥

الشكل — يقف التلاميذ فى دائرة متجهين جهة محورها ويقف تلميذ فى وسطها وقفة معتدلة واضعا قدميه بشكل رقم ٧ وفى يده المضرب ؛

يقذف أحد التلاميذ الكرة لتصيب قدم التلميذ الذى فى وسط الدائرة أو ساقه من تحت الركبة ويدافع التلميذ عن نفسه بدفع الكرة بمضربه بعيدا عنه .

يخرج حامل المضرب من اللعبة اذا حصل ما يأتى :

١ — اذا أصابت الكرة قدمه ؛

٢ — اذا غير موقفه ؛

٣ — اذا قذف حامل المضرب الكرة فالتقطها أحد اللاعبين .

والتلميذ الذى نجح فى إخراج حامل المضرب من اللعبة يأخذ مكانه ، ولحامل المضرب الحق فى تحريك جسمه من جهة الى أخرى أو وضع مضربه أمامه أو ورائه كما تقتضيه حالة الدفاع .

الكرة الماشية

عدد اللاعبين — من ١٥ الى ٢٥

يكون التلاميذ دائرة ويقف كل منهم مبعدا إحدى ساقيه عن الأخرى كما هو موضح فى (الصورة) .

يقف داخل الدائرة تلميذ وفى يده كرة قدم فيجتهد فى قذفها خارج الدائرة من بين أقدام اللاعبين ويجتهد التلاميذ الذين يكونون الدائرة فى منع الكرة من الخروج ويكون ذلك المنع بأيديهم لا بأرجلهم ، فاذا نجح التلميذ الذى فى وسط الدائرة فى اخراج كرته منها ، وقف محل التلميذ الذى مرت الكرة من بين رجليه أو من على يساره .

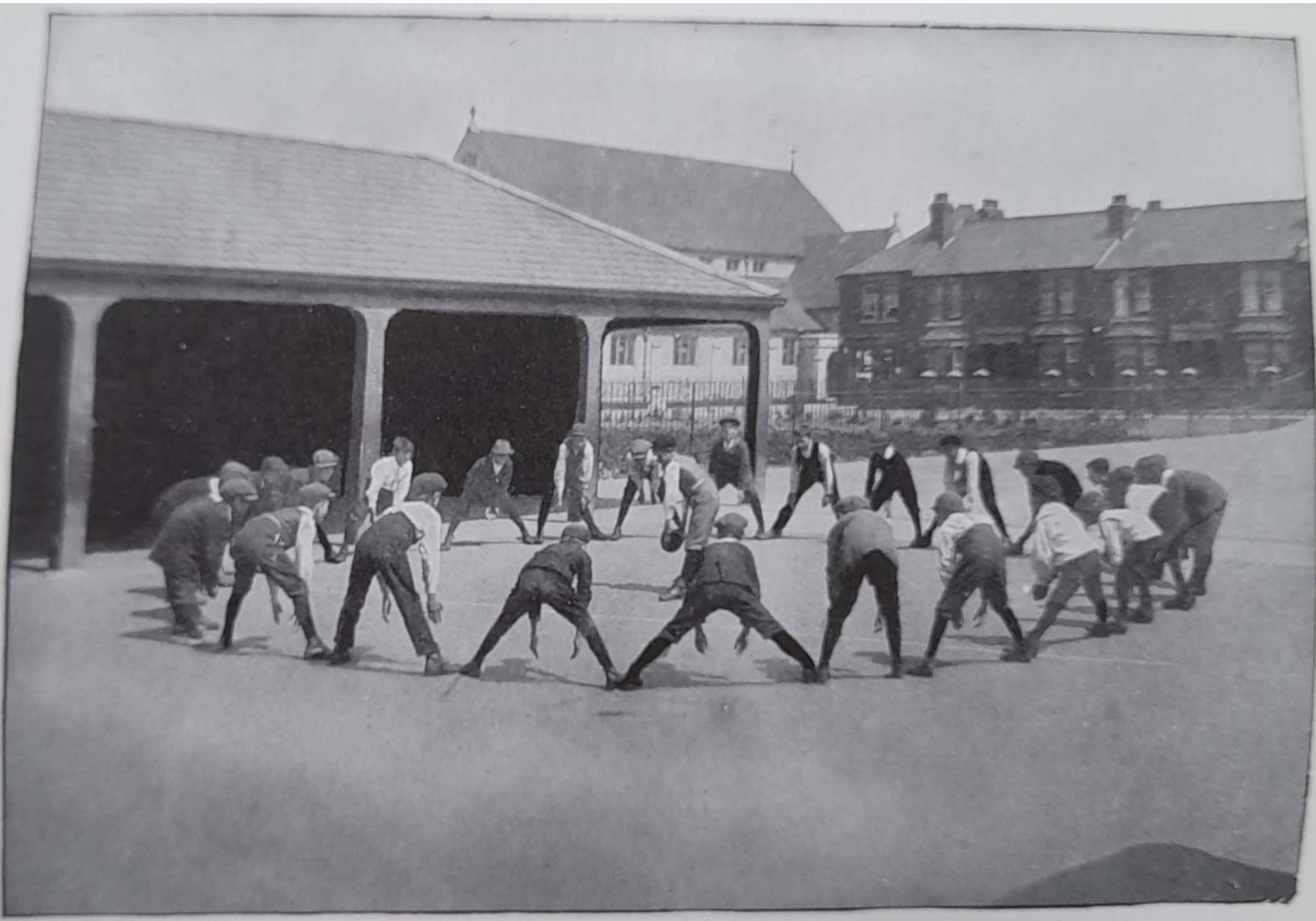
ولا يجوز لأحد التلاميذ أن يوقف الكرة برجله .

الكرة فى الوسط

الأدوات — كرة صغيرة .

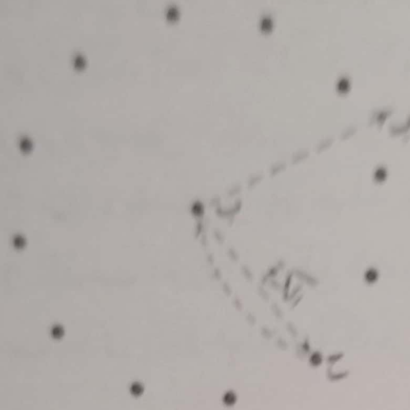
عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

يكون التلاميذ دائرة ويقف كل منهم بعيدا عن الآخر بمقدار خطوتين أو ثلاث ويقف تلميذ فى الوسط يرمز له الآن بحرف (ب) فيقذف الكرة الى تلميذ آخر فى الدائرة يرمز له بحرف (د) فيأخذ الكرة ويجرى ليضعها فى وسط الدائرة ثم يطارد (ب) أما (ب) فيخرج من الدائرة بعد قذفه الكرة على (د) ويجرى الى خارجها ثم يحاول أن يعود الى وسط الدائرة ليأخذ الكرة .



(الكرة الماشية)

قبل أن يقبض عليه (د) فاذا قبض (د) عليه قبل أن يأخذ الكرة أخذ (د) محله ووقف هو فى الدائرة محل (د) أما اذا أخذ (ب) الكرة ثانيا دون أن يقبض عليه فاعاد اللعبة و يقذف (ب) الكرة على تلميذ آخر .



قف مكانك

الأدوات — كرة صغيرة .

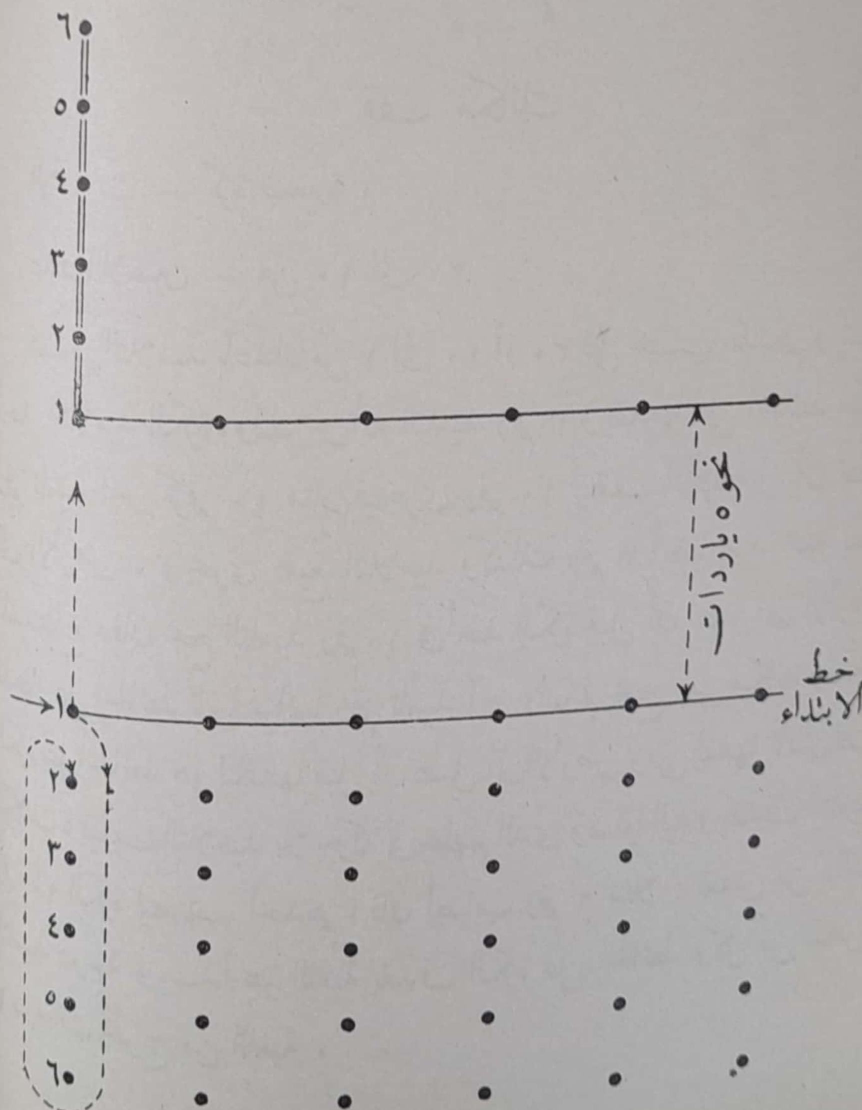
عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٢٠

تسمى التلاميذ بأعداد من ١ الى ١٠ أو ٢٠ على حسب عددهم و يمسك أحد التلاميذ الكرة ، ولنفرض أنه التلميذ رقم ٣ و يقذفها على الحائط مناديا رقم تلميذ آخر كرقم ١٠ مثلا فيجرى رقم ١٠ ليلقف الكرة قبل أن تصل الى الأرض ، و يجرى جميع التلاميذ وكذلك رقم ٣ أيضا بعيدا عنه بقدر المستطاع ، فان نجح التلميذ رقم ١٠ فى أخذ الكرة قبل أن تصل الى الأرض قذفها على الحائط ثانيا مناديا رقم تلميذ آخر وان لم ينجح بقى مكانه وقذف الكرة على الحائط هو ليلقفها قبل أن تصل الى الأرض ومتى لقفها نادى قف مكانك ، فيقف التلاميذ بلا حركة فى محلهم الذى وصلوا اليه و يقذف التلميذ رقم ١٠ الكرة ليصيب أحدهم ، فان أصاب رقم ٦ مثلا : نقص من ذلك التلميذ درجة ويبدأ هو اللعبة بقذف الكرة على الحائط وكل من نقص ٣ درجات يخرج من اللعبة .

مسابقة الجرى بأكياس الفول

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٨٠

الشكل — تقف التلاميذ فى صفين أو أكثر فى كل منها من ٦ الى ١٢ تلميذا ، ويسمى التلميذ الذى فى أول كل صف ضابط الفرقة أو الصف ويمسك كيسا مملوءا فولا وعند إعطاء الاشارة بالابتداء يجرى ضابط كل صف حول صفه ثم يعود فيعطى الكيس الذى وراءه مباشرة أى الثانى ويجرى ليقف فى أول صف جديد مواجها صفه وموازيا له وهكذا الى أن يأخذ كل تلميذ فى الصف دوره ويعطى التلميذ الأخير الكيس الى ضابط صفه ، والصف الذى يأخذ ضابطه الكيس أولا يعدّ فائزا .



المسابقة فى ارسال أكياس الفول

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

يقف التلاميذ فى صفين أو أكثر وكل صف يتكون من ٥ الى ١٢ تلميذا ويجب أن يقف كل تلميذ على بعد خطوتين من الآخر .

ويوضع أمام كل تلميذ فى كل صف عدد معين من أكياس الفول وعند ما تعطى الاشارة يبتدئ كل صف فى مناولة أكياس الفول فيعطى كل منهم الكيس الذى يليه مباشرة وهكذا ، ويرتب التلميذ الأخير من كل صف الأكياس أمامه كما كانت أمام الأول ، والصف الذى يرسل أكياسه قبل غيره يعدّ فائزا .

تغيير فى اللعبة — يكون تلاميذ كل قسم دائرة ويعطى ضابط الدائرة كيسا من الفول وعند إعطاء الاشارة يعطى الضابط الكيس التلميذ الذى على يمينه وهذا يعطيه لغيره وهكذا الى أن يعود الكيس الى الضابط فيجلس جميع التلاميذ والدائرة التى يجلس تلاميذها أولا تعدّ فائزة .

لعبة الضابط بالكرة

هذه اللعبة من أكثر الألعاب انتشارا بين البالغين والأطفال أولادا وبنات وهى من أنفع الألعاب فى الوقت الذى يبتدئ فيه التلاميذ يشعرون بالنظام لأنها تدعو الى اتحاد الأفراد فى العمل لنفوذ الجماعة .

ولهذه اللعبة أشكال كثيرة تختلف باختلاف النقط الآتية :

(١) شكل الأرض التى يلعبون عليها أو بعبارة أخرى موقف اللاعبين بعضهم الى بعض ؛

(٢) كيفية اعتبار الدرجات الرابحة ؛

(٣) القوانين التى يتبعها اللاعبون .

اللعبة الأولى :

عدد اللاعبين — ١٤

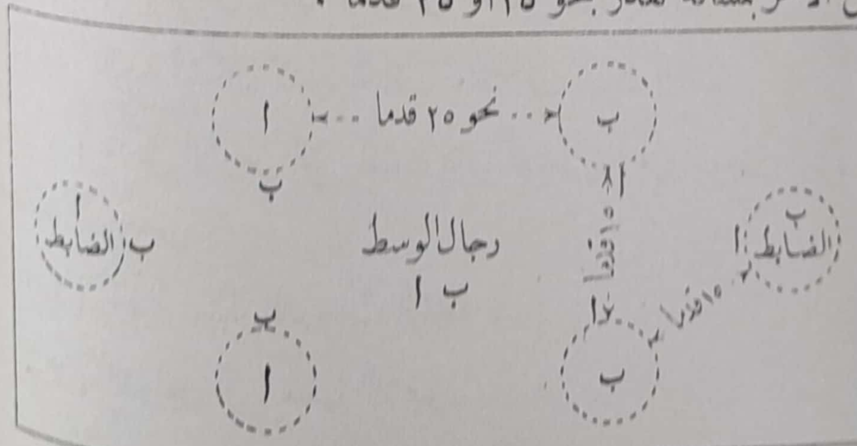
محل اللعب — فناء المدرسة أو محل الألعاب الرياضية .

الأدوات — كرة يد :

وهذه اللعبة أبسط الألعاب الآتية من نوعها لأنه لا يوجد فيها الا ثلاثة محال أو مقرات على كل جهة من ساحة اللعب والضابط يقف فى أحد هذه المحال بدلا من وقوفه فى الوسط ووقفه فى أبعد نقطة من الخط الذى يفصل القسمين اللاعبين يساعد على توزيع اللعب بالتساوى وعدد اللاعبين فيها أصغر منه فى جميع الأشكال الأخرى لهذه اللعبة ولا تكسب الكرة فى هذه اللعبة لاتمامها الدائرة أو المثلث الذى يكونه التلاميذ كما هى الحال فى باقى أشكال هذه اللعبة .

وهذه اللعبة وان كان الدور فيها يتم بسرعة هى أسهل للمبتدئين من غيرها من الأشكال الكبيرة التى بها كثير من اللاعبين .

محل اللعب — يقسم محل اللعب الى قسمين يرسم فى كل منهما مثلث متساوى الأضلاع ترسم من رأس كل زاوية منه دائرة نصف قطرها من قدمين الى خمسة أقدام ويجب أن تبعد هذه الدوائر المكونة للمثلث إحداها عن الأخرى مقدار ١٥ قدما على الأقل ويبعد المثلثان أحدهما عن الآخر بمسافة تقدر بنحو ١٥ أو ٢٥ قدما .



يقسم اللاعبون قسمين يتكون كل منهما من ثلاثة لاعبين يقف كل منهم فى دائرة من الدوائر المذكورة ومن ثلاثة حراس يقف كل منهم أمام دائرة من دوائر الفرقة المقابلة لفرقته وواحد يقف فى ساحة اللعب بين الفرقتين ويسمى صاحب الساحة ، ولصاحب الساحة من كل فرقة أن يجرى ويلتقط الكرة كلما خرجت عن ساحة اللعب المعينة وحينئذ تقذف الكرة من وسط الساحة كما كان فى ابتداء اللعبة . وتضرب المعلمة الكرة فى وسط الساحة بين صاحبى الساحة فيجتهد كل منهما فى لقفها ومن ينجح يرسلها الى فرقته .

ولمس الكرة لا يكفى بل يجب أن تمسك بكلتا اليدين وفى حالة وقوع خلاف تضرب الكرة مرة أخرى وكلما لقف الكرة ضابط الفرقة من أحد رجال فرقته حسب ذلك للفرقة بدرجة رابحة ولا يحسب له شىء اذا التقطها من أحد حراسه أو صاحب ساحته ويحترس كل حارس أن لا يلقف الكرة من أحد رجال الفرقة الأخرى أو ضابط فرقته نفسه ويجتهد فى ارسالها الى أحد رجال فرقته أو صاحب ساحته .

قوانين اللعبة :

(١) يجوز لكل لاعب أن يضع قدما واحدة خارج الدائرة التى يقف فيها ولا يحق له أن يخرج منها بقدميه معا ؛

(٢) كل حارس يجب أن يبقى قريبا من الدائرة التى يحرسها ولكنه لا يدوسها باحدى قدميه ؛

(٣) اذا أخلت إحدى الفرقتين بقوانين اللعبة أو اقترفت خطأ تقذف الكرة الى أحد لاعبي الفرقة الأخرى ويعطى الحق فى قذفها الى ضابط فرقته بدون أن يتعرض له حارسه فى منع الكرة عن الضابط ولكن يصح لحارس الضابط أن يحاول منع الكرة من الوصول الى الضابط .

الغلطات — يعد خطأ كل من الأمور الآتية :

(١) مخالفة القوانين المذكورة هنا ؛
(٢) خطف الكرة من أحد لاعبى الفرقة الأخرى أو ضربها ؛
(٣) ضرب الكرة أكثر من ثلاث مرات متوالية ؛
(٤) الجرى بالكرة ؛
(٥) رفص الكرة ؛
(٦) مناولة الكرة للزميل بدل قذفها اليه ؛
(٧) حمل الكرة أكثر من ثلاث ثوان .

وتعطى هذه اللعبة وقتا مقداره من ١٠ الى ٣٠ دقيقة ويقسم وقتها قسمين يستريح بينهما اللاعبون ويتبادل الحراس واللاعبون المحال ويعتبر القسم الذى حصل على درجات أكثر فى نهاية اللعبة فائزا .

اللعبة الثانية :

عدد اللاعبين — من ١٨ الى ٦٠
محل اللعب — الفناء أو محل الألعاب الرياضية .
الأدوات — كرة يد :

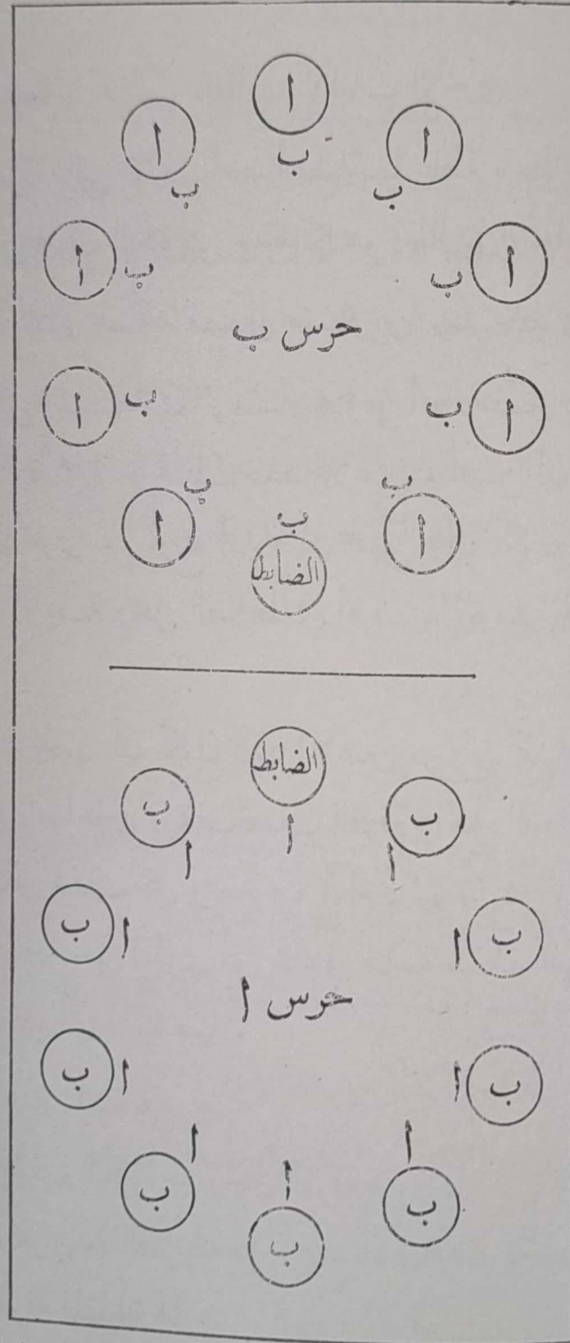
العلامات المميزة لهذه اللعبة عن باقى ألعاب ضابط الكرة هى ما يأتى :

(١) ان الضابط يشغل محلا فى محيط الدائرة كما هى الحال فى اللعبة الأولى بدلا من وجوده فى الوسط كما هو مقرر فى الألعاب الآتية ؛

(٢) أن يحل الضابط فى أقرب نقطة من الخط الفاصل بين فرقته والفرقة الأخرى بدلا من أن يكون فى أبعد نقطة منه كما ترى فى اللعبة الأولى ومع ذلك فلا يخشى من اجتماع اللاعبين فى وسط اللعبة لأن الفوز بعد مرور الكرة حول الدائرة ولأن الحراس لهم حق التحول أنى شاءوا ؛

(٣) إن الحراس لا يقتصرون على حراسة مركز مخصوص ولكنهم يذهبون أنى شاءوا ؛

(٤) إنه ليس بها أصحاب ساحة لأن حرية الحراس فى الحركة جعلت اللعبة لا تحتاج الى صاحب ساحة ؛



(٥) تكسب الكرة درجة اذا أتمت المرور حول الدائرة أو لقفها الضابط من أحد رجال فرقته سواء كان ذلك من لاعب أم حارس ،

وتكسب درجة اذا لقفها أحد رجال الفرقة من زميله ؛ وتكسب درجة أيضا اذا لقفها الضابط بعد أن تبادلها اثنان أو ثلاثة من لاعبى فرقته على التعاقب ؛

(٦) ان غلطاتها تخالف غلطات الألعاب الأخرى .

وتعاقب الفرقة التى اقترف أحد أعضائها غلطة باعطاء درجة للفرقة الأخرى بدلا من قذف الكرة من جديد كما هو الحال فى الألعاب الأخرى .

الساحة — تقسم الساحة قسمين متساويين برسم خط فى وسطها .

ويرسم فى كل قسم عدة دوائر متساوية وعلى أبعاد متساوية أيضا بحيث يتكون منها دائرة كبيرة ، ويختلف عدد اللاعبين ويحسن أن لا تقل المسافة بين الدائرة والأخرى عن أربع أقدام أو خمس وأن يكون قطر الدائرة من قدمين الى أربعة ومحل الضابط فى أقرب دائرة من الخط الفاصل للفرقتين .

اللاعبون — يجب أن يكون عدد اللاعبين من ثمانية الى ثلاثين فى كل فرقة غير الضابطين ويقف نصف الفرقة داخل الدوائر أو المراكز، أما النصف الثانى فيقف كل واحد منه أمام دائرة من دوائر الفرقة المقابلة لفرقته ليحرسها وله حق الجرى أنى شاء فى ساحة هذه الفرقة على شرط أن لا يخطو داخل أى دائرة منها .

وأغراض هذه اللعبة هى :

(١) أن يلقف الكرة أحد رجال الفرقة من زميله ثم يقذفها الى الزميل الثانى الى أن تمر بهذه الطريقة على جميع أعضاء الفرقة دون أن يلقفها أحد حراس الفرقة المقابلة لها ؛

(٢) أن يقذف الكرة أحد أعضاء الفرقة أو حراسها الى ضابطه مرات عديدة كما يريد ؛

(٣) أن تجتهد الحراس فى صنع مرور الكرة من يد أحد أعضاء الفرقة المقابلة لفرقته الى ضابطه أو زميله وأن يلقفها هو ويقذفها الى أحد أعضاء فرقته فى الجهة المقابلة .

ابتداء اللعبة — يقذف الكرة فى وسط الساحة شخص آخر من غير الفرقتين اللاعبتين ويجتهد حراس كل فرقة فى لقفها وقذفها الى أعضاء فرقتهم ويعاد ذلك كلما لقف الكرة أحد الضابطين أو كلما حصلت غلطة فى اللعبة ولا يعتبر إمساك الكرة الا اذا كان هذا باليدين كلتيهما ويعتبر إمساك الكرة صحيحا متى أخذت بعد وثبتها من الأرض أو أى شيء آخر والكرة التى تخرج عن الساحة يردها اليها أقرب الحراس منها ويقذفها الى داخل الدائرة من نفس النقطة التى خرجت منها .

يعتبر غلطة كل ما يأتى :

(١) رفص الكرة ؛

(٢) الجرى بالكرة ؛

(٣) أن يمر أحد الحراس على الخط الذى يفصل الفرقتين أو يضع رجله فى إحدى دوائر الفرقة المقابلة لفرقته .

(٤) أن يضع أحد الأعضاء رجله خارج دائرته ؛

(٥) مناولة الكرة بدلا من قذفها ؛

(٦) خطف الكرة من أحد الأخصام أو ضربها وهى فى يده ؛

(٧) إمساك الكرة أكثر من ثلاث ثوان .

وتحسب الدرجات كما يأتى :

تكسب الفرقة درجة واحدة كلما لقف أحد أعضائها من زميل له الكرة ، وتكسب درجتين كلما لقف ضابطها الكرة من أحد أعضاء فرقته سواء

أكان هذا وهى تمر لتتميم الدائرة أم غير ذلك ، وتكسب ثلاث درجات اذا مرت الكرة من أحد أعضاء الفرقة الى زميله ثم ضابطه مباشرة ، وتكسب أربع درجات اذا مرت الكرة من أحد أعضاء الفرقة الى زميله ومنه الى زميل آخر ثم الى الضابط مباشرة ، وتكسب خمس درجات اذا مرت الكرة على جميع الأعضاء على التعاقب متجهة الى جهة واحدة ؛ وكل خطأ يقترفه أحد أعضاء الفرقة يحسب بدرجة رابحة للفرقة المقابلة لها .

اللعبة الثالثة :

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٤٠

محل اللعب — الفناء أو محل الألعاب الرياضية .

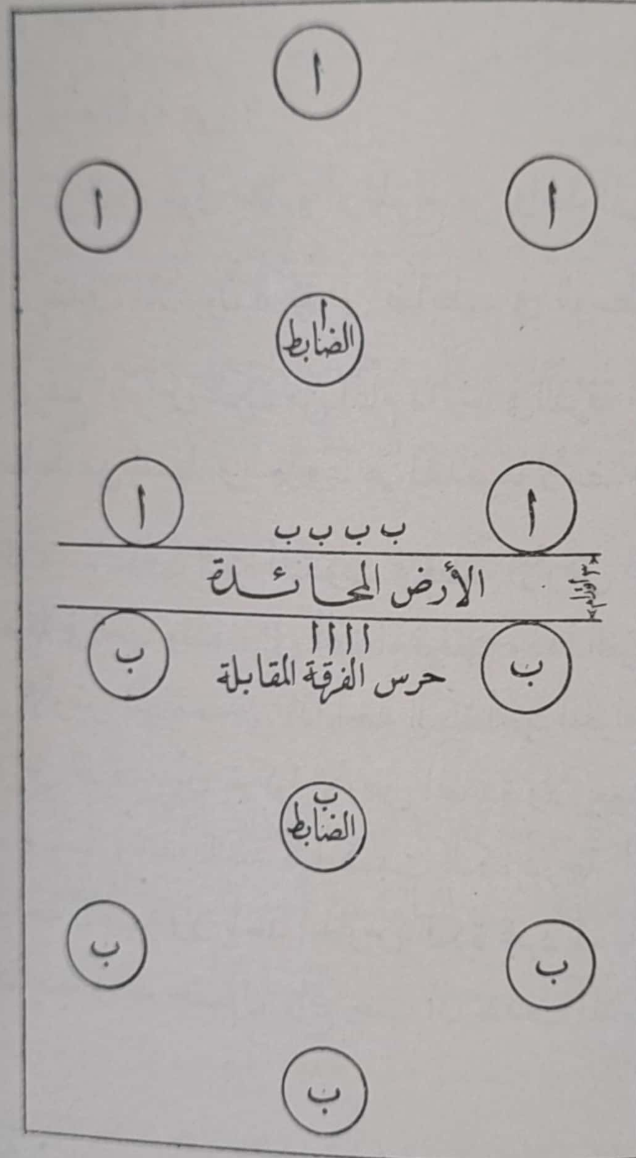
الأدوات — كرة يد :

هذه اللعبة أنشط ألعاب الضابط بالكرة لأن الحراس فيها أكثر حرية فى الحركة من حراس الألعاب الأخرى وليس فيها كثير من الأشياء الممنوعة فى الألعاب الأخرى ومن هـذا أنه يمكن فيها ضرب الكرة أو دفعها باليد وهو ممنـوع فى باقى ألعاب الضابط بالكرة وطريقـة العقاب على اقتراف خطأ اختيارية يتفق عليها اللاعبون قبل ابتداء اللعب ، وساحة اللعب تختلف عن ساحة الألعاب الأخرى بوجود فراغ بين ساحتى الفرقتين يسمى (الأرض المحايدة) .

وتكسب الكرة اذا أتمت مرورها فى الدائرة جميعها أو اذا لقفها الضابط من أحد أعضاء فرقته ولكنها لا تكسب اذا لقفها أحد الأعضاء من الآخر كما رأينا فى اللعبتين الأولى والثانية ، ومحل الضابط هنا فى وسط الدائرة لا فى محيطها كما سبق .

ساحة اللعب — تقسم ساحة اللعب قسمين متساويين مفصولين بقطعة أرض يبلغ عرضها نحو ثلاث أقدام وترسم فى كل نصف منها خمسة محال

أو أكثر ويمكن أن تكون هذه المحال على شكل مستطيلات أو دوائر قطرها من قدمين الى خمس أقدام ويتكون منها مربع أو دائرة كبيرة وفى وسط كل فرقة يرسم مستطيل أو دائرة اوقوف الضابط .



ويقسم اللاعبون قسمين يشتمل كل منهما على ما يأتى :

(١) ضابط واحد ؛

(٢) عدد من اللاعبين ؛

(٣) عدد من الحراس يقل عن عدد اللاعبين بحارس .

وحراس كل فرقة يقفون فى اوّل ساحة الفرقة الأخرى فى مبدأ اللعب ثم يتفرقون كما يريدون عند ابتداء اللعب .

وليس لهـذه اللعبة أصحاب ساحة ولكن تحتاج الى مندوب يفصـل فى اللعب بين الفرقتين .

وأغراض هذه اللعبة هى :

(١) أن تمر الكرة حول الدائرة أو المربع من واحد الى آخر ؛

(٢) أن يقذف اللاعبون الكرة الى ضابطهم فى الوسط ؛

(٣) أن يمنع الحراس الكرة من اتمام دائرتها فى الفرقة المقابلة لفرقتهم أو يمنعوا الضابط من لقفها ويأخذوها هم ليقذفوها لأعضاء فرقتهم .

ابتداء اللعبة — يقذف الكرة المندوب فى قطعة الأرض المحايدة ويجتهد حراس كل فرقة فى لقفها وقذفها الى أعضاء فرقتهم ولهذا الغرض يسمح لهم بالدخول فى الأرض المحايدة حتى اذا أخذ الكرة أحد الحراس وجب على الباقى من حراس الفرقتين أن يتركوا الأرض المحايدة ولا يعودوا اليها الا اذا ابتدئت اللعبة ثانيا وتبتدأ اللعبة كلما كسبت الكرة درجة أو كلما خرجت الكرة عن ساحة اللعب ولا يأخذ الحارس الكرة بمجرد لمسها بل يجب أن يمسكها بكلتا يديه وعند حصول نزاع يجب أن يقذف المندوب الكرة من جديد .

قوانين اللعبة :

(١) لا يصح للحراس أن يخطوا داخل مراكز اللاعبين ولو بقدم واحدة ولا يسوغ لهم أن يدخلوا الأرض المحايدة إلا عند قذف الكرة فى الابتداء ؛

(٢) لا يجوز للاعبين أن يخرجوا عن مراكزهم ولو بقدم واحدة ؛

(٣) إذا خرج الضابط من محله عند لقف الكرة فلا تحسب لفرقته درجة ولكن يكون له حق قذفها الى أحد أعضاء فرقته اذا كان خروجه من محله بقدم واحدة وليس للحارس أن يمنعه من قذفها الى أحد أعضاء فرقته ؛

(٤) قذف الكرة من أحد الحراس الى ضابطه فى الجهة المقابلة لايكسب درجة ؛

(٥) رفص الكرة أو ضربها من يد لاعب مسموح به فى هذه اللعبة ؛

(٦) يجب على حراس كل فرقة أن يلاحظوا لقف الكرة فيتأكدوا صحة كسب الفرقة الأخرى للدرجة الرابحة .

ومخالفة أحد هذه القوانين يعد خطأ ويعاقب عليه إما باعطاء الكرة للفرقة الأخرى و إما باعطائها درجة ، ويجب أن يتفق اللاعبون فى أول اللعب على أحد هذين العقابين ليتبعوه فى اللعبة كلها .

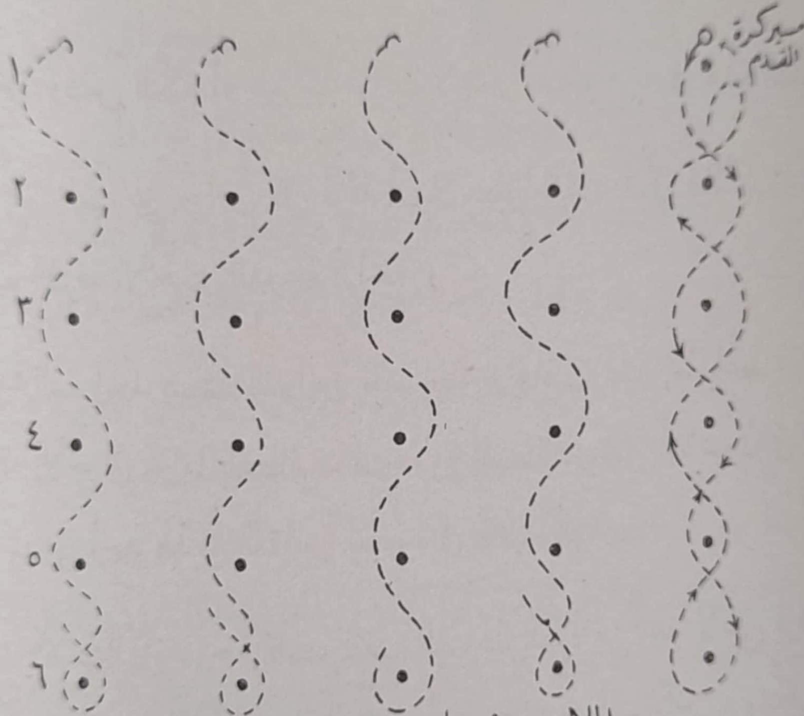
وتكسب الكرة درجة كلما لقف الضابط الكرة من أحد لاعبى فرقته ، وتكسب درجة إذا أتمت الدائرة من أحد اللاعبين الى الآخر ، وتكسب الفرقة درجة اذا اقترف أحد أعضاء الفرقة الأخرى مخالفة وكان هذا متفقا عليه من أول اللعبة ؛ وتستمر هذه اللعبة مدّة ١٥ أو ٢٠ دقيقة ثم يستريح اللاعبون مدّة ١٥ دقيقة أو ١٠ دقائق وتستأنف اللعبة ثانية مدّة ١٥ أو ٢٠ دقيقة أخرى وتتبادل الفرقتان مراكزهما بعد الاستراحة ولكن لاتتغير اللاعبون أى أن الحراس لايصيرون لاعبين مثلا كما سبق ذلك فى الألعاب الأخرى .

السير بالكرة داخل الصفوف وخارجها

عدد اللاعبين — من ٢٠ الى ٦٠

الشكل — أى عدد من الصفوف .

الأدوات — كرتا قدم أو أكثر على حسب عدد الصفوف أى لكل صف كرة واحدة :



اللاعبون على بعد ٣ خطوات

يمر التلميذ الأول من كل صف بالكرة بين تلاميذ صفه من جهة الى أخرى كما هو موضح فى الرسم ثم يعود الى محله بنفس الطريقة المذكورة ثم يعطى الكرة للتلميذ الثانى فيأخذها ويمر بها من أول التلميذ الأول ثم يسير بها الى آخر الصف ثم يعود الى محله ويعطيها التلميذ الثالث وهكذا الى أن يعمل ذلك آخر تلميذ فى الصف ، والصف الذى ينتهى أولا يعد فائزا ، وكذلك أى تلميذ من أى صف يلحظ أنه انتهى قبل الآخرين يعطى درجة .



(مسابقة الفرق بالكرة)

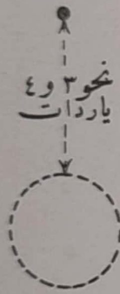
قفز الكرة

عدد اللاعبين — أى عدد يوافق .

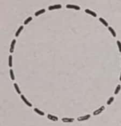
الأدوات — أكر تنس :

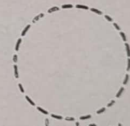
يقف اللاعبون فى صفين يواجه كل منهما الآخر ويرسم بين كل تلميذين دائرة على الأرض بالطباشير ويجتهد كل تلميذ من الصف الاول فى ضرب الكرة لتقفز داخل الدائرة ويجتهد التلميذ الذى أمامه فى الصف الثانى فى ضربها اذا أمكنه ذلك ، وكل تلميذ يخرج الكرة من الدائرة يكسب التلميذ الذى أمامه من الصف الثانى درجة .

اللاعبون









دوائر قطرها من ٢½
الى ٣ خطوات

اللاعبون

مسابقة الفرق بالكرة

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٨٠

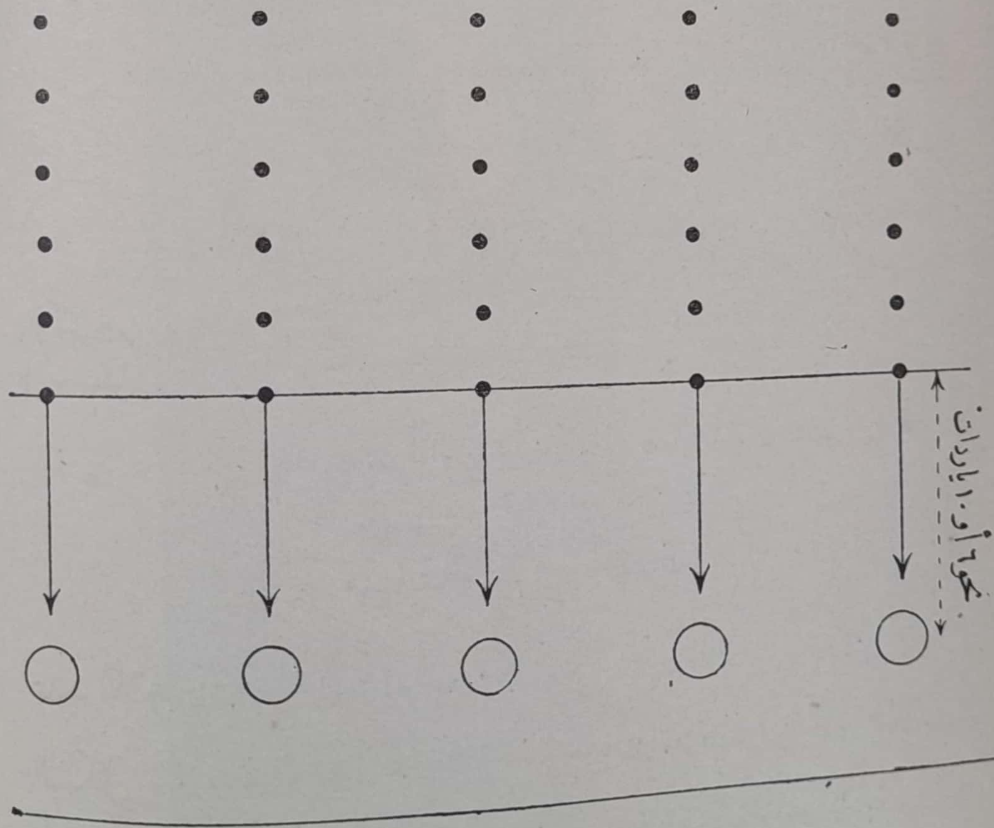
الشكل — صفان أو أكثر كل منها من ٦ تلاميذ الى ١٢ تلميذاً .

الأدوات — كرات تنس لكل صف أو فرقة كرة واحدة :

تقف التلاميذ صفوفا وراء خط يرسم على الأرض ويرسم أمام كل صف دائرة على بعد ٦ أو ١٠ ياردات من الخط المذكور .

الطريقة الأولى — يمسك التلميذ الأول من كل صف كرة وعند إعطاء الاشارة بالابتداء يجرى الى دائرته فيقذف الكرة على حائط أو حاجز ثم يلقفها عدّة مرات على حسب اتفاق اللاعبين من قبل (واذا لم يكن هناك حائط فيقذف الكرة فى الهواء فوق رأسه ثم يلقفها) وبعد اتمام المرّات المتفق عليها يعود بالكرة الى صفه فيعطيها التلميذ الثانى فيه فيفعل بها ما فعله الأول ثم يعطيها الثالث وهكذا الى أن ينتهى الصف .

الطريقة الثانية — يذهب التلميذ الأوّل من كل صف الى الدائرة ويضرب الكرة لتقفز فيها عدّة مرات على حسب المتفق عليه من قبل ثم يعود فيعطيها التلميذ الثانى وهكذا الى أن ينتهى الصف .



ويجب أن يقف التلميذ معتدل القامة عند ضرب الكرة وأن تقفز الكرة الى ارتفاع وسطه أو أكتافه حتى لا ينحنى عند ضربها .

الطريقة الثالثة — يجرى التلميذ الاول الى الدائرة ثم يجرى منها الى صفه ويضرب الكرة فى أثناء سيره مرة أو مرتين أو ثلاث مرات الى أن يصل الى التلميذ الثانى فيلقفها التلميذ الثانى فى المرة الأخيرة ويجرى بها الى الدائرة وهكذا ، وعدد مرات ضرب الكرة هنا يجب أن يلاحظ فيه بعد خط الابتداء عن الدائرة وتحتاج التلاميذ الى مهارة تامة فى ضرب الكرة لتكون القفزة على شكل زاوية قائمة الى الأمام حتى لا يتعطل التلميذ فى جريه وفى تنظيم القفزات فلا يؤخرونها جميعها الى آخر المسافة مثلا وفى جعل الكرة تقفز الى الارتفاع المناسب أيضا كما يحتاج التلميذ الثانى الى نشاط ليسرع فى لقف الكرة عند قذفها آخر مرة .

ويمكن عمل تغييرات كثيرة فى هذه الطرق الثلاث .

ويستمر السباق الى أن ينتهى التلميذ الأخير من كل صف من اعطاء الكرة الى التلميذ الأول من صفه ، والصف الذى ينتهى أولا يعدّ فائزا .

ويمكن استبدال أكياس الفول بالأكر فى بعض الطرق .

المرور على القنطرة

يقف اللاعبون فى صفين أو أكثر ويقف أحد هذه الصفوف بجانب حائط ويسند التلميذ الأول منه ظهره الى الحائط ليكون العمود لصفه ويقف باقى تلاميذ الصف متجهين جهة هذا التلميذ أحدهم وراء الآخر ثم ينحنى كل تلميذ على التلميذ الذى أمامه فيكونون بهذا قنطرة يقفز عليها تلاميذ الصفوف الأخرى ويجتهد كل منهم أن لا يلمس الأرض أو يقع أثناء قفزه .

فاذا وقع أحد أعضاء صف من الصفوف حل ذلك الصف محل القنطرة وان وقع تلاميذ القنطرة أعيدت اللعبة ثانيا كما هى ؛

هذه اللعبة أكثر ملاءمة للصبيان .

كرة اليد الاسكندنية

الأدوات — كرتا تنس أو أكثر على حسب عدد الصفوف .

الشكل — تنقسم التلاميذ الى صفين أو أكثر على حسب عددهم وكل صف يكون من ٨ تلاميذ تقريبا :

تجلس الصفوف جلوس القرفصاء اذا أمكن ويبعد كل صف عن الصف الآخر بمقدار خطوتين تقريبا ثم يقف أمام كل صف ضابط (كما هو موضح فى الصورة) وفى يده الكرة وعند إعطاء الاشارة بالابتداء يقذف الضابط الكرة الى التلميذ الأوّل من صفه فيقف التلميذ حالما يلقف الكرة ويجرى بها فيلمس الحائط الذى وراء ضابطه أو الحاجز أو الكرسى ثم يعود فيجلس محله كما كان ويقذف الكرة الى ضابطه فيلقفها الضابط ويقذفها الى التلميذ الثانى وهكذا الى أن ينتهى الصف ويلقف الضابط الكرة من آخر تلميذ فى صفه ، والصف الذى ينتهى أوّلا يعدّ فائزا .

ويمكن أن تقف الصفوف بدلا من الجلوس فى هذه اللعبة ؛

مسابقة قفز الضفادع

عدد اللاعبين — من ١٢ الى ٦٠

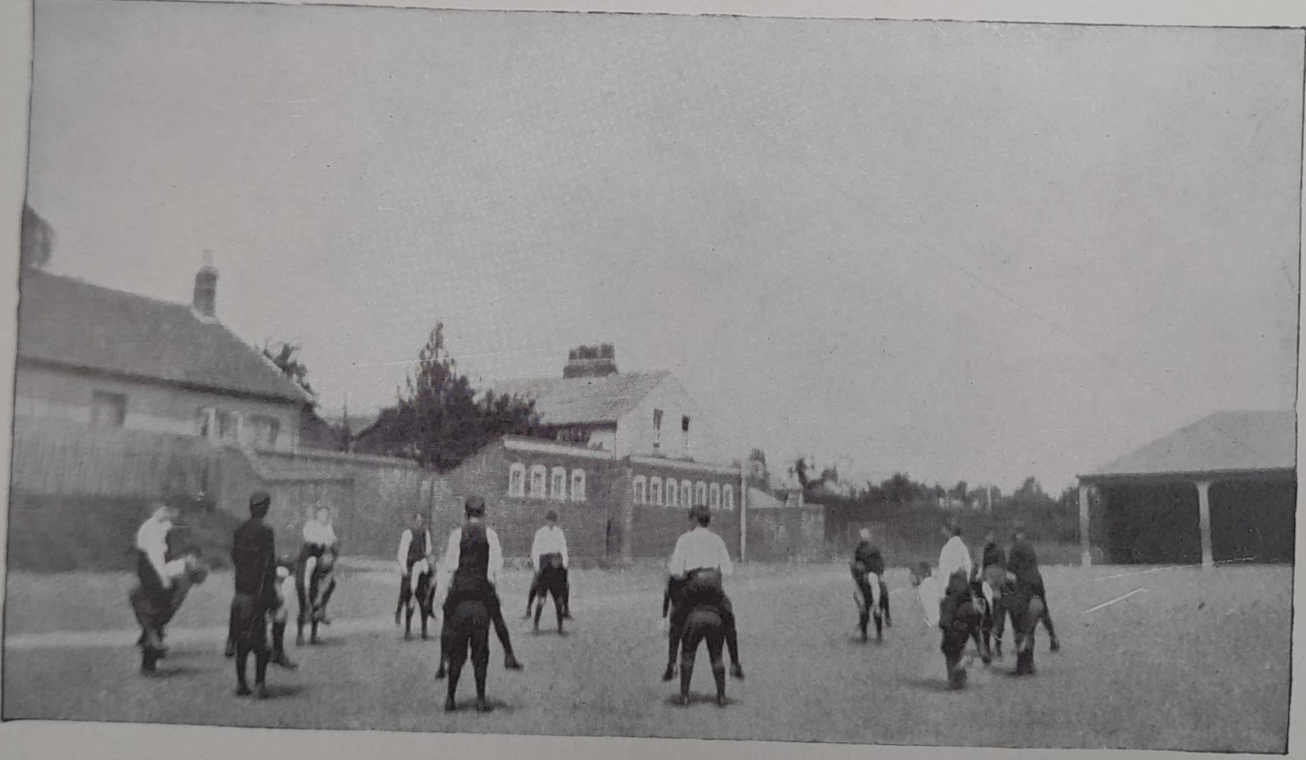
الشكل — تقف التلاميذ فى صفوف كل منها من ٦ تلاميذ الى ١٠

يقفز التلميذ الأوّل من كل صف على ظهور تلاميذ صفه الى أن يصل الى آخره ثم يعود جاريا بين تلاميذ صفه أيضا من جهة لأخرى كما هو موضح فى لعبة (السير بالكرة داخل الصفوف وخارجها) الى أن يصل الى التلميذ الثانى فيلمسه ويعود فيأخذ محلا له وراء الصف ، ويقوم التلميذ الثانى عندما يلمسه الأوّل فيفعل ما فعله الأوّل ويلمس التلميذ الثالث ثم يعود فيقف وراء التلميذ الأوّل وهكذا ، والصف الذى ينتهى أوّلا يعدّ فائزا ؛

هذه اللعبة تناسب الصبيان .



(كرة اليد الاسكتلندية)



(الخيل والفوارس)

لمس الحبل

الأدوات — عصا خفيفة طولها ٣ أقدام .

عدد اللاعبين — من ٦ الى ١٢

الشكل — يقف اللاعبون على شكل دائرة أو نصف دائرة ويبعد كل منهم عن الآخر بمقدار خطوتين ويسمى كل منهم برقم من أول ١ الى ١٢ مثلا ثم يقف تلميذ داخل الدائرة أو مواجها لنصف الدائرة ان كان الشكل نصف دائرة و يضع العصا على الأرض قائمة ثم يضغطها بأصبع واحد وينادى أى عدد من الأعداد المذكورة وفى أثناء ندائه يرفع يده فيجرى التلميذ المسمى بهذا العدد مسرعا ليمسك العصا قبل وقوعها على الأرض فاذا نجح فى ذلك وقف هو فى الوسط وأخذ التلميذ الذى كان فى الوسط محله ورقمه .

الخيل والفوارس

الأدوات — كرة تنس .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — يقف التلاميذ فى دائرتين إحداهما داخل الأخرى متجهين نحو الدائرة :

يمثل تلاميذ الدائرة الخارجية الفوارس والتلاميذ الداخلية الخيل وعند إعطاء الاشارة بالابتداء يضع تلاميذ الدائرة الداخلية أيديهم على ركبهم وينحنون ويركب الفوارس عليهم وهم فى تلك الحال ويمسك أحد الفوارس الكرة و يقذفها فى الهواء ثم يلقفها مرتين ، و بعد ذلك يقذفها الى فارس آخر

وهكذا يقذف الفوارس الكرة أحدهم الى الثانى بعد ان يقذفها فى الهواء مرتين ، فاذا سقطت الكرة من يد أحد الفوارس ينزلون جميعا من على ظهور الخيل ويجرون ويأخذ أحد الخيل الكرة فيجتهد أن يصيب بها أحد الفوارس فاذا نجح فى ذلك ابتدأت اللعبة من جديد وصار الخيل فوارس والفوارس خيلا ، واذا لم ينجح أعيدت اللعبة كما كانت .

ملاحظة — هذه اللعبة خاصة بالصبيان ويجب قبل إعطائها ان يكون المعلم على يقين من قدرة التلاميذ على حمل بعضهم بعضا .

كرة النفق

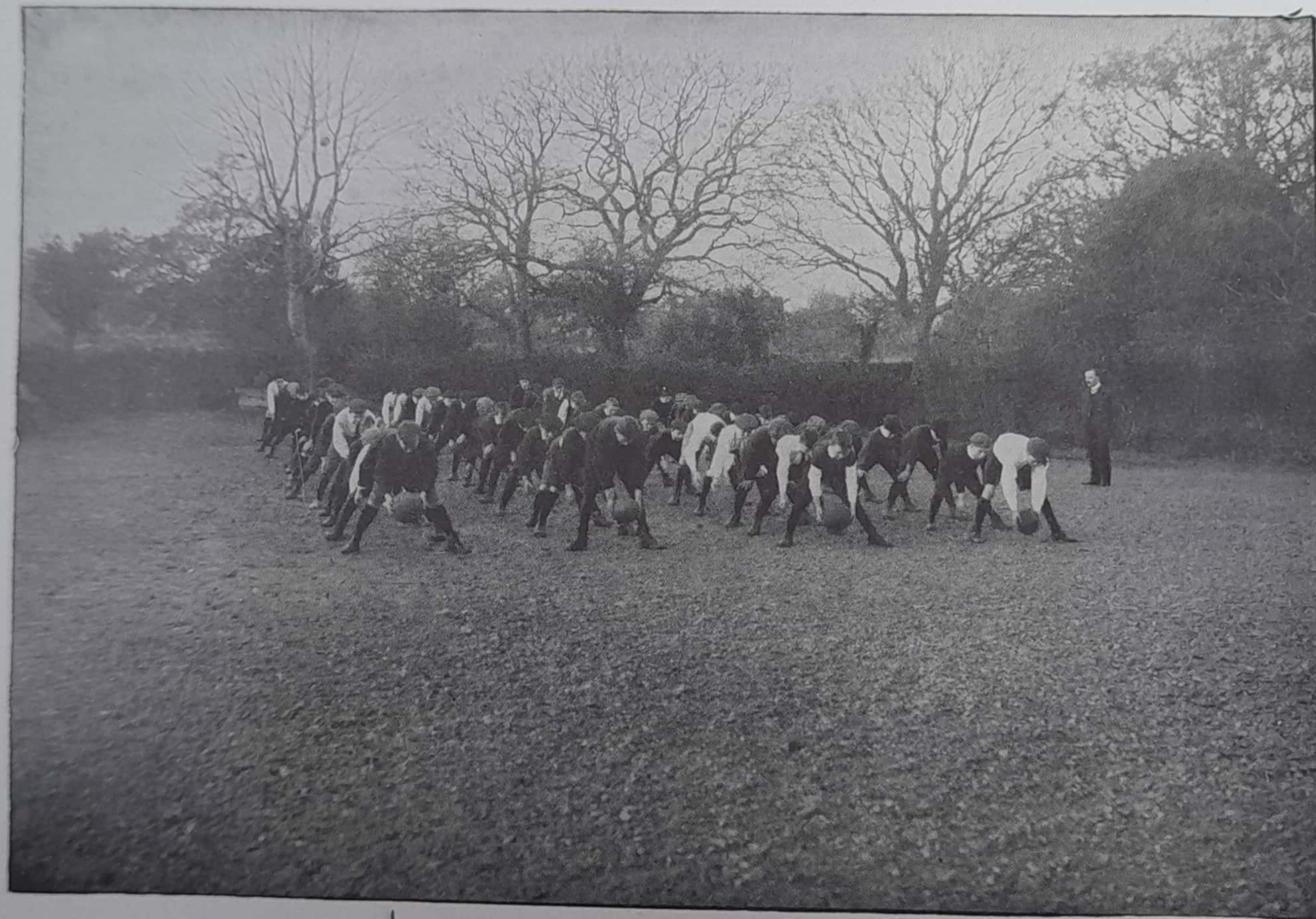
الأدوات — كرات قدم أو كرات كبيرة مصنوعة من المطاط .

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — يقف التلاميذ فى صفوف كل منها ١٢ تلميذا تقريبا :

يقف التلاميذ وقفة الابتداء فى المشى أى يترك كل منهم بين قدميه فراغا وعند إعطاء الأشارة بالابتداء يبتدئ التلميذ الأول من كل صف فى دحرجة الكرة من بين الأقدام ويساعده التلاميذ الآخرون فى ذلك وعندما تصل الى التلميذ الأخير يأخذها ويجرى بها الى أول الصف ثم يدحرجها بين الأقدام مرة أخرى ويأخذها التلميذ الأخير أيضا ويقف أمام الأول وهكذا الى أن يأخذ الصف ترتيبه الأول ، والصف الذى يصل الى ترتيبه الأول قبل الصفوف الأخر يعدّ فائزا .

تغيير فى اللعبة — يمكن أن تمرّ الكرة من فوق رؤوس اللاعبين مرة ومن تحت أقدامهم أخرى بالتبادل .



(كرة النفق)

القفز على خطوط الطباشير

عدد اللاعبين — من ١٠ الى ٦٠

الشكل — صف أو صفان أو أكثر :

يقف التلاميذ فى صفوف متجهين الى الأمام ويرسم أمامهم على الأرض سطور بالطباشير على أبعاد مختلفة ويقفز التلميذ الأول من كل صف على تلك السطور ويتبعه الثانى وهكذا ، والصف الذى يظهر تلاميذه مهارة فى القفز يعدّ فائزا .

